LE NOUVEAU JOUEUR PARFAIT,

Très-Inſtructif & Portatif,

ENSEIGNANT

Les nouvelles Inſtructions faciles des Regles des Jeux de Cartes permis, pour apprendre à bien jouer les vingt-huit Jeux ſuivans :

1. Du Jeu de Whiſt, avec divers Calculs pour en connoître les Chances Anglaiſes, & ſes Loix. 2. De Piquet, avec les nouvelles déciſions. 3. De Trois-Sept. 4. De Quadrille. 5. L'hombre à Trois avec ſes Loix. 6. Du Médiateur Solitaire. 7. De l'Impériale. 8. Du Reverſis. 9. Du Papillon. 10. De la Sizette. 11. De la nouvelle Comete. 12. Du Romeſtecq. 13. De la Tontine. 14. De la Loterie. 15. De la Bête. 16. De la Mouche. 17. Du Pamphile. 18. De la Triomphe. 19. De l'Ambigu. 20. De la Guimbarde. 21. Du Whiſt Boſtonien. 22. Du Gillet. 23. De Quintille. 24. De l'Hombre à Deux. 25. De la Ferme. 26. De l'H. d'Auvergne. 27. De la Bruſquembille. 28. Du Briscan

Par Ed. H. & Th. K. Joueurs expérimentés.

PREMIERE PARTIE.

On y a joint le Dépoſitaire fidèle & diſcret.

A AMSTERDAM,
Chez { D. J. CHANGUION, & T. VAN HARREVELT, } Libraires.
1797.

AVERTISSEMENT
SUR
CET OUVRAGE.

DAns l'Ouvrage que Nous donnons aujourd'hui du NOUVEAU JOUEUR PARFAIT TRES-INSTUCTIF, nous avons employé tous nos soins à mettre dans un ordre les Jeux de Cartes permis, qui sont les plus en usage, & que l'on joue : Nous donnons aussi les Regles propres, autant qu'elles ont parues justes, naturelles & conformes à la raison.

On trouvera dans les deux premières Parties de cet Ouvrage, le JEU DE WHIST, avec ses Loix, Regles, & divers Calculs, pour en connoître les

chances, par *Edmond Hoyle*, traduit de l'Anglais ; le JEU DE TRE-SETTE, *ou* Regles de TROIS-SEPT, le JEU DE QUADRILLE, le JEU DE L'HOMBRE à TROIS, avec ses Loix, le JEU DU MEDIATEUR SOLITAIRE, le JEU DE L'IMPERIALE, & autres.

On trouvera aussi dans ces mêmes Parties le JEU DE PIQUET, traité d'une manière plus claire & plus conforme à l'usage présent, puisque dans toutes les Regles que l'on en a données, on a suivi les sentimens des Joueurs les plus expérimentés.

Le JEU DE REVERSIS, dont on n'avoit parlé que fort succinctement, y est étendu d'une manière que l'on peut facilement apprendre à le bien jouer, & à résoudre toutes les difficultés qui peuvent survenir en le jouant.

Tous les Jeux qui étoient dans les précédentes éditions des Jeux, sont

ici traités d'une manière toute différente, par les corrections & les augmentations qu'on y a faites : On y a aussi ajouté plusieurs sortes de Jeux, qui seront reçus avec plaisir par leurs agrémens ; tels sont le PAPILLON, la TONTINE, la SIZETTE, le nouveau Jeu du WHIST BOSTONIEN, est assez agréable par la diversité des coups, & plusieurs autres qui sont l'amusement des honnêtes-gens.

On trouvera dans la 3me. & 4me. Partie de cet Ouvrage, le JEU DU TRICTRAC, avec une Table alphabétique des termes de ce Jeu ; le NOUVEAU JEU DE DEZ ANGLOIS, & la PROBABILITE' DE DEZ ; le JEU DE DOMINO, avec les décisions des meilleurs Joueurs ; les nouvelles Regles du JEU DE LOTO ; la Description d'un JEU DES ECHECS, avec ses Regles & Loix ; le Nouveau JEU DU TRICTRAC à écrire ; on y trouve aussi les Regles de LA PAULME, DU

BILLARD, & DU MAIL, ces nobles exercices qui ont toujours servi de passe-tems aux Personnes du premier rang; enfin, cet Ouvrage en quatre Parties, n'est rempli que d'honnêtes amusemens.

On y a joint LE NECESSAIRE DES MESSIEURS ET DAMES, *ou* LE DEPOSITAIRE FIDELE ET DISCRET, utile aux Gens d'Affaires, Négocians, Militaires, Voyageurs, & à tous les états : Servant pour écrire à chaque jour de la semaine ses Pensées, Rendez-vous, Souvenirs, &c. &c. & dans les intervalles de chaque jour des 12 mois de l'année, la Recette & la Dépense qu'on a faite, la Perte & le Gain, & à la fin se trouve une Table de Récapitulation pour chaque mois, & autres feuillets blancs, pour écrire ses affaires particulières, ou ce que l'on désirera, ce qui donne lieu d'espèrer qu'il sera reçus favorablement du Public.

ici traités d'une manière toute différente, par les corrections & les augmentations qu'on y a faites : On y a aussi ajouté plusieurs sortes de Jeux, qui seront reçus avec plaisir par leurs agrémens ; tels sont le PAPILLON, la TONTINE, la SIZETTE, le nouveau Jeu du WHIST BOSTONIEN, est assez agréable par la diversité des coups, & plusieurs autres qui sont l'amusement des honnêtes-gens.

On trouvera dans la 3me. & 4me. Partie de cet Ouvrage, le JEU DU TRICTRAC, avec une Table alphabétique des termes de ce Jeu ; le NOUVEAU JEU DE DEZ ANGLOIS, & la PROBABILITE' DE DEZ ; le JEU DE DOMINO, avec les décisions des meilleurs Joueurs ; les nouvelles Regles du JEU DE LOTO ; la Description d'un JEU DES ECHECS, avec ses Regles & Loix ; le Nouveau JEU DU TRICTRAC à écrire ; on y trouve aussi les Regles de LA PAULME, DU

BILLARD, & DU MAIL, ces nobles exercices qui ont toujours servi de passe-tems aux Personnes du premier rang; enfin, cet Ouvrage en quatre Parties, n'est rempli que d'honnêtes amusemens.

On y a joint LE NECESSAIRE DES MESSIEURS ET DAMES, *ou* LE DEPOSITAIRE FIDELE ET DISCRET, utile aux Gens d'Affaires, Négocians, Militaires, Voyageurs, & à tous les états : Servant pour écrire à chaque jour de la semaine ses Pensées, Rendez-vous, Souvenirs, &c. &c. & dans les intervalles de chaque jour des 12 mois de l'année, la Recette & la Dépense qu'on a faite, la Perte & le Gain, & à la fin se trouve une Table de Récapitulation pour chaque mois, & autres feuillets blancs, pour écrire ses affaires particulières, ou ce que l'on désirera, ce qui donne lieu d'espèrer qu'il sera reçus favorablement du Public.

AVANT-PROPOS.

Ceux qui n'ont aucune idée du Whiſt, & qui veulent l'apprendre dans ce Traité, doivent ſavoir qu'on le joue à quatre, deux contre deux, avec un jeu de cartes entier : Chacun a treize cartes en main; on les donne une à une, & en commençant par la gauche. On ſuit le même ordre pour jouer, de manière que le premier en main eſt à la gauche de celui qui donne. L'objet qu'on ſe propoſe, eſt de faire plus de levées que ſes deux adverſaires; il faut en avoir ſept pour marquer un point, & toutes celles qu'on fait au-deſſus de ſix, valent chacune un point. As, Roi, Dame & Valet, ſont les quatre honneurs dans toutes les couleurs. Celui qui fait, retourne la dernière carte qui lui reſte, & celle-là nomme l'Atout. Indépendamment de l'avantage qu'il y a à avoir des Honneurs en Atout, vous marquez deux points ſi

Forcer.

OBliger votre aſſocié, ou votre adverſaire, de couper une couleur qu'il n'a pas pas. Les cas mentionnés dans ce Traité montrent dans quelles occaſions il convient de forcer l'un où l'autre.

Dernier Atout.

UN, ou pluſieurs Atouts, qui vous reſtent quand tous les autres ſont tombés.

Points.

DIx font le jeu; on en met à ſes marques autant qu'on en gagne par des levées, ou par des honneurs.

Quatrième.

EN général c'eſt la ſéquence de quatre cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une & l'autre dans la même couleur. Quatrième major eſt par conſéquent la ſéquence d'As, Roi, Dame & Valet.

Quinte.

EN général c'eſt la ſéquence de cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une & l'autre dans la même couleur. Quinte major eſt par conſéquent la ſéquence d'As, Roi, Dame, Valet & Dix

Rebours contraire.

JOuer quelquefois tout au rebours, ou le contraire, signifie jouer d'une manière différente, c'est-à-dire, si vous êtes fort en Atout, jouez d'une façon; si vous êtes foible, jouez d'une autre toute contraire.

Nayette.

C'Est quand chacun des associés coupe une couleur, & qu'ils se les renvoient l'un à l'autre pour couper chacun celle à laquelle il renonce.

Marques.

ESt le nombre des points marqués. Dix font le jeu.

Tenaille.

AVoir la tenaille dans une couleur, supposé en avoir la première & la troisième meilleure carte, & être le dernier à jouer; conséquemment vous prenez vos adversaires quand on joue de cette couleur; par exemple, vous avez l'As & la Dame d'une couleur dont votre adversaire joue, vous pouvez faire deux levées, & ainsi des autres tenailles inférieures.

Tierce.

EN général c'eſt une ſéquence de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement l'une & l'autre dans une couleur.

Tierce major eſt par conſéquent la ſéquence d'As, Roi & Dame.

Appeller les Honneurs.

QUand on a huit points du jeu, & deux honneurs en main, on peut demander à ſon aſſocié s'il en a un, & dans ce cas on gagne le jeu, puiſque trois honneurs valent deux points. C'eſt ce qu'on entend par ces mots : *Appeller les Honneurs.*

Ganer.

NE pas prendre une carte quand on le pourroit.

Demander une Carte de Force.

OBliger celui qui eſt ſoumis à cette punition, à la jouer quand on le juge à propos, pourvu qu'on ne le faſſe pas renoncer.

O : ſ

TRAITÉ
DU JEU
DE WHIST.

L'Auteur de ce Traité promit, s'il étoit reçu avec approbation, d'y faire une addition en forme d'Appendix, qu'il a composé en conséquence.

Il est nécessaire d'avertir que ceux qui veulent lire cet Ouvrage, doivent parcourir les Calculs suivans, & charger seulement leur mémoire de ceux qui sont marqués N.B., desquels dépend tout le raisonnement de ce Traité.

Calculs,

Qui dirigent avec une certitude morale, sur la manière de bien jouer chaque main, ou jeu, en montrant les probabilités qu'il y a, que votre associé ait une, deux, ou trois certaines cartes.

1. JE voudrois savoir les probabilités qu'il y a, qu'il ait une certaine carte.

Réponse.

	contre lui,	pour lui.
Il y a qu'il ne l'a pas N. B. .	2	à 1

2. Je voudrois savoir les probabilités qu'il y a, qu'il ait deux certaines cartes.

Réponse.

	contre lui,		*pour lui.*
Il y a qu'il en a une seulement. .	31	à	26
Qu'il ne les a pas toutes deux.	17	à	2
Mais qu'il en a une ou deux environ cinq à quatre, ou N. B.	25	à	32

3. Je voudrois savoir quelles probabilités il y a, qu'il ait trois certaines cartes.

Réponse.

	pour lui,		*contre lui.*
Il y a 325 pour lui à 378 contre lui, qu'il en a une, ou environ	6	à	7
Il y a 156 pour lui à 547 contre lui qu'il n'en a pas deux ou environ	2	à	7
Il y a 22 pour lui à 681 contre lui, qu'il ne les a pas toutes trois ou environ . .	1	à	31
Mais il y a 481 pour lui à 222 contre lui, qu'il en a une, ou deux, ou environ . . .	13	à	6
Et qu'il en a une, deux, toutes les trois, il y a environ N. B.	5	à	2

Explication & application des Calculs qu'il faut entendre nécessairement quand on veut lire ce Traité.

Premier Calcul.

Il y a deux contre un à parier, que mon associé n'a pas une certaine carte. Pour appliquer

ce calcul, ſuppoſons que votre adverſaire à droite joue d'une couleur, dont vous avez le Roi & une petite carte ſeulement, vous obſerverez qu'il y a deux contre un à parier, qu'en mettant votre Roi, votre adverſaire à gauche ne pourra pas le prendre.

Suppoſons auſſi que vous avez le Roi, & trois petites cartes d'une couleur, de même que la Dame, & trois petites cartes d'une autre, je voudrois ſavoir par quelle couleur il convient de commencer.

Réponſe.

Par celle du Roi, parce qu'il y a deux contre un, que l'As n'eſt pas à votre droite; mais il y a 5 contre 4, que l'As, ou le Roi d'une couleur y eſt; & conſéquemment en jouant la couleur de la Dame, vous jouez à votre déſavantage.

Second Calcul.

IL y a 5 contre 4 au moins que votre aſſocié a une des deux certaines cartes; la même probabilité eſt pour chacun de vos deux adverſaires; de ſorte que, ſuppoſé que vous avez 2 honneurs dans une couleur, connoiſſant qu'il y a 5 contre 4 que votre aſſocié en a 1 des deux autres, vous pouvez jouer avec un plus grand degré de certitude.

De même, ſuppoſons que vous avez la Dame, & une petite carte d'une couleur ſeulement; & que votre adverſaire à droite joue de cette couleur, ſi vous mettez votre Dame, il y a 5 contre 4 que votre adverſaire à gauche la prendra, & par conſéquent vous jouez 5 contre 4 à votre déſavantage.

Troisième Calcul.

IL y a 5 contre 2, que votre associé a une des trois certaines cartes; de sorte que, supposé que vous avez le Valet & une petite carte, & que votre droite joue de cette couleur, si vous mettez le Valet, il y a 5 contre 2 que votre gauche a, ou l'As, ou le Roi, ou la Dame de la couleur jouée, & par conséquent vous jouez 5 contre 2 contre vous. Considérez outre cela que vous faites faire à votre adversaire à droite une découverte qui lui donne le moyen de finasser sur votre associé pour toute cette couleur.

Et pour expliquer la néceſſité qu'il y a de mettre la plus basse d'une séquence pour toutes les couleurs qu'on joue, supposons que votre adversaire en joue une dont vous avez le Roi, la Dame, & le Valet, ou bien la Dame, le Valet & le Dix; en mettant votre Valet de la couleur dont vous avez Roi, Dame & Valet, vous donnez à votre associé les facilités de calculer les probabilités qu'il y a pour & contre lui dans cette couleur, & de même pour toutes les moindres couleurs dont vous avez des séquences.

Pour faire encore un plus grand usage du calcul précédent, supposons que vous avez As, Roi, & deux petits Triomphes, avec une quinte major, ou cinq cartes supérieures en main, de quelque couleur, que vous ayez triomphé deux fois, & que chacun ait servi; il y a alors huit Atouts de tombés, deux dans vos mains, qui font dix, & trois divisés entre les trois autres joueurs; desquels trois la probabilité est de 5 à 2 en votre faveur, que votre associé en a un, de sorte que des 7 cartes qui vous restent, vous devez faire cinq levées.

CALCULS,

Pour parier votre argent au Whist.

Avec la donne.

La donne est	21	à	20
1 à point	11		10
2	5		4
3	3		2
4	7		4
5 est 2 à 1 du jeu, & 1 de la bredouille	2		1
6	5		2
7	7		2
8	5		1
9 est environ	9		2

Avec la donne.

2	à	1	9	à	8
3		1	9		7
4		1	9		6
5		1	9		5
6		1	9		4
7		1	3		1
8		1	9		2
9		1 est environ	4		1

Avec la donne.

3	à	2	8	à	7
4		2	4		3
5		2	8		5
6		2	2		1
7		2	8		3
8		2	4		1
9		2 est environ	7		2

Avec la donne.

4 à 3 . . . . 7 à 6
5 3 . . . . 7 5
6 3 . . . . 7 4
7 3 . . . . 7 3
8 3 . . . . 7 2
9 3 eſt environ 3 1

Avec la donne.

5 à 4 . . . . 6 à 5
6 4 . . . . 6 4
7 4 . . . . 2 1
8 4 . . . . 3 1
9 4 eſt environ 5 2

Avec la donne.

6 à 5 . . . . 5 à 4
7 5 . . . . 5 3
8 5 . . . . 5 2
9 5 eſt environ 2 1

Avec la donne.

7 à 6 . . . . 4 à 3
8 6 . . . . 2 1
9 6 eſt environ 7 4

Avec la donne.

8 à 7 eſt au-delà de . . . . 3 à 2
9 à 7 eſt environ . . . . 12 à 8
8 à 9 d'après les meilleurs calculs qu'on ait fait à préſent, il y a environ 3 & demi pour $\frac{0}{0}$ en faveur de 8 avec la donne; contre la donne l'avantage, quoique petit, eſt encore en faveur de 8.

LES LOIS.
Du Jeu de Whiſt.

I.

SI quelqu'un joue hors de ſon tour, il eſt au choix des adverſaires de demander de force la carte ainſi jouée de quelque tems qu'ils veuillent pour toute la main, pourvu qu'on ne le faſſe pas renoncer, ou ſi un des adverſaires eſt prêt à jouer, il peut demander à ſon aſſocié de nommer la couleur qu'il déſire lui être jouée, & quand cette couleur eſt nommée, l'aſſocié doit la jouer, s'il en a.

2.

On ne peut pas prétendre qu'on a renoncé juſqu'à ce que la levée ſoit retournée, & abandonnée, ou que la perſonne qui renonce, ou ſon aſſocié ait joué de nouveau.

3.

S'il arrive qu'on renonce, la partie adverſe ajoute trois point à ſes marques, & celle qui a renoncé, quand même elle pourroit gagner la partie d'ailleurs, outre la peine, doit reſter à 9, la renonce prend la place de tout autre point du jeu.

4.

Si quelqu'un appelle les honneurs à tout autre point du jeu qu'à 8, il eſt libre à chacun des adverſaires de demander une autre donne, & ils ont la liberté de conſulter entre eux, s'ils le déſirent.

5.

Après que la Triomphe eſt retournée, perſonne ne peut avertir ſon aſſocié d'appeller les Honneurs.

6.

Dès qu'on a vu la retourne, les Honneurs de la donne précédente ne peuvent pas être marqués, excepté qu'ils aient déja été prétendus.

7.

Si quelqu'un laisse tomber une de ses cartes, ou la sépare du reste, chacun des adversaires peut la demander de force, pourvu qu'il la nomme, & prouve la séparation; mais en cas qu'il demande une carte fausse, les adversaires peuvent demander de force la plus haute, ou la plus basse carte de quelque couleur que ce soit, une fois pendant cette donne.

8.

Chacun doit mettre sa carte devant lui, & après qu'il l'a fait, si les adversaires mêlent leurs cartes avec la sienne, son associé peut demander que chacun mette sa carte devant lui; mais non pas demander qui a joué une telle carte.

9.

Si quelqu'un renonce, & s'en apperçoit avant que la levée soit relevée, la partie adverse peut demander de force, ou la plus haute, ou la plus basse de la couleur jouée, ou avoir le choix de demander la carte qui a renoncé, lorsqu'elle le veut, pourvu que cela ne cause pas une nouvelle renonce.

10.

Si une carte se retourne en donnant, les adversaires ont le choix de demander une nouvelle donne, excepté qu'un d'eux ne soit la cause que la carte ait été retournée, & dans ce cas celui qui donne a le choix.

11.

Si l'As, ou une autre carte de quelque couleur est jouée, & que le dernier joue hors de son tour, soit que son associé ait de cette couleur ..on, pourvu que vous ne le fassiez pas

renoncer, il n'est jamais autorisé à couper, ni à relever cette levée.

12.

Si une carte est retournée dans le jeu de cartes, il faut redonner, excepté que ce soit la dernière.

13.

Personne ne doit prendre, ni regarder ses cartes pendant la donne; (*a*) sans quoi, si celui qui fait, la manque, il redonnera; & s'il retourne une carte en donnant, on ne peut pas prédre une nouvelle donne.

14.

Quand on a joué une carte, si un des adversaires joue hors de son tour, son associé ne peut plus prendre cette levée, s'il peut l'éviter sans renoncer.

15.

Chacun doit savoir qu'on lui donne 13 cartes; de sorte que s'il arrive qu'on n'en ait que 12, qu'on ne s'en apperçoive qu'après plusieurs coups, & que le reste des joueurs en ait le nombre requis, le jeu est bon, & la personne qui joue avec 12 cartes est punie pour chaque renonce qu'elle a faite : Mais si quelqu'un des joueurs avoit 14 cartes, le jeu ne vaut rien.

16.

Si quelqu'un jette ses cartes sur la table, & les retourne dans la supposition qu'il a perdu le jeu, & que son associé ne le donne pas, ses cartes restent ouvertes sur la table, & les adversaires peuvent les demander toutes de force, quand ils le jugent à propos, pourvu qu'ils ne fassent pas renoncer.

(*a*) *Lorsqu'on observe exactement cette règle, si celui qui fait, manque la donne, il la perd, & s'il retourne une carte, on peut demander une nouvelle donne.*

17.

A & B jouent ensemble contre C & D; A joue trefle, son associé B joue avant l'adversaire C; dans ce cas D a le droit de jouer avant son associé C, parce que B a joué hors de son tour.

18.

Si quelqu'un est sûr de faire toutes les levées de sa main, il peut montrer ses cartes; mais s'il arrive qu'il en ait quelqu'une qui perde, il est soûmis à les avoir toutes demandées de force.

19.

Personne ne peut demander à son associé s'il a joué un Honneur, pendant qu'on joue les cartes.

20.

A & B sont ensemble contre C & D; A joue tréfle, C met un pique, B met le Roi de tréfle; & D. un tréflé; C découvre qu'il a renoncé avant que la levée soit retournée.

Demande. Quelle est la peine?

B peut reprendre sa carte, aussi-bien que D, & A & B ont le choix d'obliger C de mettre la plus haute, ou la plus basse de la couleur jouée.

21.

Si quelqu'un appelle les Honneurs sur le point de 8, que l'associé réponde, que les deux adversaires jettent leurs cartes, & qu'on voie que la partie opposée n'a pas deux points par les Honnenrs, dans ce cas ils peuvent consulter entre eux sur cela, & ont la liberté de s'en tenir à la donne, ou non.

22

Si quelqu'un répond quand il n'a pas un Honneur, la partie adverse peut consulter sur cela, & a la même liberté de s'en tenir à la donne, ou non.

23.

Personne ne peut prendre un autre jeu de carte au milieu de la partie, sans le consentement de tous

24.

Le donneur doit laisser la retourne exposée sur la table, jusqu'à ce que ce soit son tour de jouer ; & quand il l'a mêlée avec ses autres cartes, personne ne peut demander quelle carte retourne ; mais on peut demander quel est l'Atout. Il suit nécessairement de cette loi, que le donneur ne peut pas nommer une carte fausse, ce qu'il pourroit faire autrement.

Chapitre I.

Quelques régles générales, que les Commençans doivent observer.

I.

QUAND vous commencez, choisissez toujours la meilleure couleur que vous ayez. Si vous avez une séquence de Roi, Dame & Valet, ou Dame, Valet & Dix, ce sont des débuts sûrs, & ils ne manquent jamais de vous gagner, ou à votre associé, la tenaille dans les autres couleurs. Commencez avec la plus haûte de la séquence, excepté qu'elle soit de 5, dans ce cas jouez la plus basse, (hormis en Atout où vous devez toujours jouer la plus haute) pour forcer l'As, ou le Roi à votre associé, ou à vos adversaires, & affranchir votre couleur.

2.

Si vous avez cinq petites Triomphes, & point de bonnes cartes dans les autres couleurs, triomphez sans discontinuer, parce qu'il en résulte au moins cette conséquence utile, que vous mettez votre associé le dernier en jeu, & que par ce moyen vous lui donnez la tenaille.

3.

Si vous avez deux petits Atouts feulement avec l'As & le Roi de deux autres couleurs, & peu ou point de cartes de la quatrième, faites tout de fuite autant de levées que vous pouvez; & fi votre affocié ne fert pas fur une de vos couleurs, ne le forcez point, parce que cela peut affoiblir trop fon jeu.

4.

Il eft rarement néceffaire de retourner de l'entrée de votre affocié, fi vous avez dans vos mains de bonnes couleurs à jouer, excepté que ce foit pour fauver, ou pour gagner un jeu. On entend par bonnes couleurs les féquences de Roi, Dame, Valet & Dix.

5.

Si vous avez chacun cinq levées, & que vous foyez affuré d'en gagner deux autres dans votre main, ne manquez pas de les faire, & ne vous laiffez pas féduire par l'efpérance de marquer deux points de cette donne, parce que fi vous perdez la levée, cela fait deux de différence, & vous jouez 2 à 1 contre vous-même.

Il y a une exception à la régle précédente, & c'eft quand vous voyez une probabilité, ou de fauver la bredouille, ou de gagner le jeu; dans deux cas vous devez rifquer la levée.

6.

Quand vous avez une probabilité de gagner le jeu, rifquez toujours une levée ou deux, parce que la part à l'enjeu que votre adverfaire conferve par une nouvelle donne, monte à plus qu'un point ou deux, que vous rifquez dans celle-là.

Le cas précédent fe rapporte au Chapitre VI. cas 1, 2, 3, 4, 5 & 6.

7.

Si votre adverfaire a 6 ou 7 marques à point,

& que ce soit à vous à jouer, vous ne devez pénser dans ce cas qu'à risquer une levée ou deux, dans l'espérance de mettre votre jeu à égalité; de sorte que, supposons que vous ayez la Dame ou le Valet, avec un autre Atout, & point de bonnes cartes dans les autres couleurs; jouez la Dame ou le Valet d'Atout; par ce moyen vous fortifiez le jeu de votre associé, s'il est fort en atout; s'il est foible, vous ne lui faites aucun tort.

8.

Si vous avez quatre marques, il faut jouer pour la levée, parce qu'elle sauve une moitié de l'enjeu que vous jouez, & pour y parvenir, quoique vous soyez assez fort en Atout, ne triomphez qu'avec précaution: On entend par fort en Atout, quand vous avez un Honneur & trois Triomphes.

9.

Si vous avez neuf marques, quoïque vous soyez fort en Atout, & que vous observiez qu'il y a une probabilité que votre associé coupe une des couleurs de vos adversaires, dans ce cas ne triomphez pas, mais fournissez-lui l'occasion de couper cette couleur. Si votre jeu est marqué 1, 2 ou 3, il faut jouer tout contraire, de même qu'à 5, 6 & 7, parce que dans ces deux cas vous jouez pour plus d'un point.

10.

Si vous êtes le dernier en jeu, & que vous trouviez que le troisième ne peut pas mettre une bonne carte sur la jouée de votre associé; admettant que vous n'ayez pas beau jeu, retournez la jouée sur votre adversaire, ce qui donne la tenaille à votre associé dans cette couleur, & souvent oblige les adversaires à en changer, & par conséquent votre associé gagne aussi la tenaille dans d'autres couleurs.

11.

Si vous avez As, Roi & quatre petits Atouts, commencez avec un petit, parce qu'il y a égalité de pari que votre associé a une meilleure Triomphe que le dernier en jeu : s'il l'a, vous avez trois tours d'Atout en votre faveur; sinon, vous ne pouvez pas les faire tous sortir : & vous voyez le fort & le foible du jeu.

12.

Si vous avez As, Roi, Valet & trois petites Triomphes, commencez par le Roi, & ensuite jouez l'As, (exceptez qu'un des adversaires ne serve pas) parce que la probabilité est en votre faveur que la Dame tombe.

13.

Si vous avez Roi, Dame & quatre petites Triomphes, commencez par une petite, parce que la probabilité est en votre faveur, que votre associé a un Honneur.

14.

Si vous avez Roi, Dame, Dix & trois petits Atouts, commencez par le Roi, parce que vous avez une forte probabilité que le valet tombe à la seconde fois, ou vous pouvez attendre de finasser votre Dix sur le retour de Triomphe par votre associé. Voyez Chap. VII, cas 1, 2, 3.

15.

Si vous avez Dame, Valet & quatre petits Atouts, commencez avec un petit, la probabilité étant que votre associé a un Honneur.

16.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & trois petites Triomphes, commencez avec la Dame, parce que la probabilité est forte, que le Dix tombe à la seconde fois; ou que vous pouvez attendre de finasser le Neuf. Voyez Chap. VII, cas 1, 2, 3.

17.

Si vous avez Valet, Dix & quatre petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 5.

18.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & trois petits Atouts, commencez par le Valet, pour empêcher le Neuf de faire une levée, & les probabilités sont en votre faveur, que les trois honneurs tombent en trois tours d'Atout.

19.

Si vous avez six bas Atouts, commencez par le plus petit, excepté que vous ayez Dix, Neuf, Huit & un Honneur tourné contre vous. Dans ce cas, si vous jouez à travers l'Honneur, commencez avec le Dix, qui oblige l'adversaire de jouer son Honneur à son désavantage, ou laisse à votre associé le choix de le gagner, ou non.

20.

Si vous avez As, Roi & trois petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 15.

21.

Si vous avez As, Roi, Valet & deux petits Atouts, commencez avec le Roi, ce qui montre avec une certitude morale à votre associé, qu'il vous reste l'As & le Valet; & en mettant la joué entre ses mains, il vous joue un Atout, sur lequel vous finassez votre Valet, ce qui ne peut avoir aucune mauvaise suite, excepté seulement que la Dame soit seule après vous. Voyez Chap. VII, cas 1, 2 & 3.

22.

Si vous avez Roi, Dame & trois petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 15.

23.

Si vous avez Roi, Dame, Dix & deux petits

Atouts, commencez avec le Roi, pour les raisons ci-dessus No. 21.

24.

Si vous avez Dame, Valet & trois petits Atouts, commencez par un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 15.

25.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & deux petits Atouts, commencez avec la Dame, pour les raisons ci-dessus N°. 16.

26.

Si vous avez Valet, Dix & trois petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 15.

27.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & deux petits Atouts, commencez avec le Valet, parce que en deux tours d'Atout les probabilités sont que le Neuf tombe; ou sur le retour d'Atout par votre associé, vous pouvez finasser le Huit.

28.

Si vous avez cinq bas Atouts, il vaut mieux commencer avec le plus petit, excepté que vous ayez une séquence de Dix, Neuf & Huit; dans ce cas commencez avec le plus fort de la séquence.

29.

Si vous avez As, Roi & deux petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 15.

30.

Si vous avez As, Roi, Valet & un petit Atout, commencez avec le Roi, pour les raisons ci-dessus N°. 21.

31.

Si vous avez Roi, Dame & deux petits Atouts, commencez avec un petit, pour les raisons ci-dessus N°. 15.

32.

Si vous avez Roi, Dame, Dix & un petit Atout, commencez avec le Roi, & attendez que le retour de Triomphe, par votre associé, vous mette à portée de finasser votre Dix pour prendre le Valet.

33.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & un petit Atout, commencez avec la Dame, pour empêcher le dix De faire une levée.

34.

Si vous avez Valet, Dix & deux petits Atouts, commencez par un petit, pour les raisons ci-dessus No. 15.

35.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & un petit Atout, commencez par le Valet, pour empêcher le Neuf de faire une levée.

36.

Si vous avez Dix, Neuf, Huit & un petit Atout, commencez avec le Dix, ce qui laisse à votre associé le choix de le gagner, ou non.

37.

Si vous avez le Dix & trois petits Atouts, commencez avec un petit.

Chapitre II.

Quelques Régles particulières qu'il faut observer.

I.

SI vous avez As, Roi & quatre petites Triomphes, avec une bonne couleur, il faut faire trois fois Atout, sans quoi cette bonne couleur pourroit être coupée.

2.

Si vous avez Roi, Dame & quatre petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez avec le Roi, parce que quand la jouée vous revient, vous avez trois tours d'Atout.

3.

Si vous avez Roi, Dame, Dix & trois petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez avec le Roi, dans l'efpérance que le Valet tombera au fecond tour; & ne cherchez pas à finaffer le Dix, de peur que votre couleur forte ne foit coupée.

4.

Si vous avez Dame, Valet, & trois petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez d'un petit.

5.

Si vous avez Dame, Valet, Neuf & deux petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez de la Dame, dans l'efpérance que le Dix tombe au fecond tour, & n'attendez pas de finaffer le Neuf, mais triomphez une feconde fois pour les raifons expofées dans ce Chapitre N°. 3.

6.

Si vous avez Valet, Dix & trois petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez d'un petit.

7.

Si vous avez Valet, Dix, Huit & deux petits Atouts, avec une bonne couleur, triomphez du Valet, dans l'efpérance que le Neuf tombe au fecond tour.

8.

Si vous avez Dix, Neuf, Huit, & un petit Atout, avec une bonne couleur, triomphez du Dix.

Chapitre III.

Jeux particuliers, & la manière dont ils doivent être joués, lorsqu'un Commençant a fait quelques progrès.

I.

SUpposé que vous êtes premier en main, & que votre jeu consiste en Roi, Dame & Valet d'une couleur, As, Roi, Dame, & deux petites cartes d'une autre, Roi & Dame de la troisième, & trois petits Atouts.

Demande. Comment faut-il jouer?

Commencez avec l'As de votre meilleure couleur (ou par le Roi), ce qui apprend à votre associé que vous la commandez; vous ne devez pas continuer à jouer de cette même couleur, mais triompher tout de suite; & si vous trouvez que votre associé n'est pas assez fort en Atout pour vous soutenir, & que votre adversaire joue de votre couleur foible, c'est-à-dire, de celle dont vous n'avez que Roi & Dame, jouez le Roi de la meilleure; mais si vous observez qu'il y a une probabilité apparente qu'un de vos adversaires la coupe, jouez le Roi de la couleur dont vous avez le Roi, Dame & Valet. S'il arrive au contraire que votre adversaire ne vous joue pas de votre couleur foible; dans ce cas, quoiqu'il y ait apparence que votre associé vous secoure point en Atout, poursuivez votre projet de triompher aussi souvent que la main vous revient; par ce moyen en supposant que votre associé n'ait que deux Atouts, & vos adversaires chacun quatre, en trois tours, il n'en reste que deux contre vous.

2.

Premier en main.

Supposé que vous avez As, Roi, Dame, & un petit Atout, une quinte au Roi dans une autre couleur, & quatre mauvaises cartes; commencez avec la Dame d'Atout, & poursuivez avec l'As, ce qui fait voir à votre associé que vous avez le Roi : Et comme ce seroit mal jouer que de triompher une troisième fois, jusqu'à ce que vous ayez gagné le commandement de votre grande couleur, en vous arrêtant ainsi, vous lui montrez aussi qu'il vous reste le Roi, & un petit Atout seulement; puisque si vous aviez eu l'As, le Roi, la Dame, & deux Atouts de plus, & qu'on eût servi deux tours, il n'y auroit point eu d'inconvénient à jouer le Roi le troisième. Quand vous jouez votre séquence, commencez avec la plus basse, parce que si votre associé a l'As, il le met, ce qui affranchit votre couleur; ayant ainsi fait connoître votre jeu à votre associé, dès que la main lui vient, s'il a une ou deux Triomphes de reste, il vous joue Atout, avec une certitude morale que votre Roi les ôte tous des mains de vos adversaires.

3.

Second à jouer.

Supposé que vous avez As, Roi & deux petits Atouts, avec une quinte major d'une autre couleur, dans la troisième, trois petites cartes, & dans la quatrième une. Votre adversaire à droite commence par jouer l'As de votre plus foible couleur, & ensuite le Roi : Dans ce cas ne coupez pas, mais jettez une petite carte; faites de même s'il joue la Dame, & encore s'il en rejoue une quatrième fois, dans l'espérance que votre associé coupera, & qu'alors il jouera Atout, ou de votre couleur forte; si l'on triomphe, encore Atout, & jouez ensuite votre cou-

leur forte. Par ce moyen, si un de vos adversaires a quatre Atouts, & l'autre deux, ce qui est le cas le plus fréquent, votre associé devant en avoir trois de neuf, il n'en reste que six entre vos adversaires; votre couleur forte force les meilleurs, & vous avez une probabilité de faire la septième levée de votre seule main; au lieu que si vous aviez coupé une des meilleures cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affoibli votre jeu, que vous n'auriez probablement pas pu faire plus de cinq levées, sans le secours de votre associé.

4.

Supposons que vous avez As, Dame, & trois petits Atous; As, Dame, Dix & Neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes de chacune des deux autres, votre associé joue de la couleur dont vous avez As, Dame, Dix & Neuf. Comme le cas demande plus de tromper l'adversaire, que d'informer l'associé, mettez le Neuf, ce qui amene naturellement l'adversaire à triompher s'il prend cette carte. Aussitot qu'on a triomphé, repliquez-en sur votre adversaire, tenant le commandement dans votre main; si l'adversaire, qui vous a fait Atout, en met alors un que votre associé ne puisse pas couvrir, dans le cas où il n'aura point de bonne couleur de son chef à jouer, il retournera sur la jouée de votre associé, s'imaginant que cette couleur est entre le sien & le vôtre. Si cette finesse réussit, vous y gagnerez beauconp, & il est rarement possible d'y perdre.

5.

Si vous avez As, Rois & trois petits Atouts, avec une quatrième au Roi, & deux petites cartes d'une autre couleur, & une petite de chacune des autres, votre adversaire joue une couleur dont votre associé a la quatrième major; celui-ci

met le Valet, & joue ensuite l'As; vous renoncez en jetant votre carte fausse; quand votre associé joue le Roi, votre adversaire à droite coupe, par exemple, avec le Valet, ou le Dix, ne le sur-coupez pas, ce qui probablement pourroit vous faire perdre deux ou trois levées, en vous affoiblissant; mais s'il joue de la couleur dont vous n'avez pas, coupez & jouez ensuite la plus basse de votre séquence pour forcer l'As de vos adversaires, ou de votre associé; ce qui étant fait, aussitôt que la main vous vient, triomphez deux fois, & ensuite jouez votre couleur forte. Si votre adversaire, au lieu de jouer de votre couleur foible, fait Atout, triomphez deux tours, & ensuite gagnez le commandement de votre couleur forte; mais vous vous trouverez rarement dans ce cas, excepté que vous ayez affaire à des joueurs médiocres.

Chapitre IV.

Jeux qui doivent être joués avec de certaines observations, par lesquelles vous êtes assuré que votre associé n'a plus d'une couleur jouée par lui, ou par vous.

I. Exemple.

SUpposé que vous jouez d'une couleur dont vous avez Dame, Dix, Neuf, & deux petites cartes, la seconde main met le Valet, & votre associé le Huit; dans ce cas, vous ayant la Dame, le Dix, & le Neuf, c'est une preuve, s'il joue bien, qu'il n'a plus de cette couleur; de sorte

que, par cette découverte, vous pouvez jouer en conséquence, ou en le forçant à couper cette couleur, si vous êtes fort en Atout, ou en jouant une autre.

II. Exemple.

Supposé que vous avez Roi, Dame & Dix d'une couleur, & que vous jouez le Roi; votre associé met le Valet, cela prouve qu'il n'en a plus.

III. Exemple.

Qui differe des deux premiers.

Supposé que vous avez Roi, Dame, & plusieurs cartes d'une couleur, & que vous commencez par le Roi, dans plusieurs cas un associé joue bien quand il a l'As & une petite carte seulement dans cette couleur, de prendre le Roi avec son As; car supposé qu'il soit fort en Atout, en prenant le Roi de son associé avec l'As, il triomphe, & après avoir fait tomber les Atouts, il retourne sur la jouée de son associé, & n'ayant plus l'As de cette couleur, il fait place à toutes les cartes, que l'autre en a encore; ce qui, probablement, ne seroit pas arrivé, s'il avoit tenu le commandement dans ses mains; & supposant que son associé n'a pas d'autres bonnes cartes en main, hors de cette couleur, il ne perd rien en prenant le Roi avec l'As; mais s'il arrive qu'il a une bonne carte à mettre dans cette couleur, il gagne, par cette manière de jouer, toutes les levées qu'il y fait; & puisque votre associé a pris votre Roi avec l'As, & qu'il a triomphé après, vous avez lieu de croire qu'il lui reste une carte à vous jouer dans votre couleur; de sorte que vous ne devez vous en aller d'aucune, même pour tenir un Roi, ou une Dame gardée.

Chapitre V.

Jeux particuliers qui montrent à la fois la manière de tromper, & de gêner l'adversaire, & de faire connoître son jeu à l'associé.

I. Exemple.

SUpposons que je joue l'As d'une couleur dont j'ai l'As, le Roi, & trois petites cartes; le dernier en main ne juge pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point; si je ne suis pas assez fort en Atout, je ne dois pas jouer le Roi, mais tenir dans mes mains le commandement de cette couleur, en jouant une petite carte, & je dois le faire pour affoiblir son jeu.

II. Exemple.

Si l'on joue une couleur dont je n'ai pas, & dont j'ai une certitude morale que mon associé n'a pas la meilleure, pour tromper l'adversaire, je m'en vas de ma couleur forte; mais pour éclaircir les doutes de mon associé, quand c'est lui qui joue, je m'en vas de ma couleur foible : Cette méthode réussit généralement, excepté que vous jouiez avec de très-bons joueurs; & même avec eux, vous y gagnerez plus souvent que vous n'y perdrez.

Chapitre VI.

Jeux particuliers à jouer, par lesquels vous ne risquez qu'une levée pour en gagner trois.

I. Exemple.

SUpposé que trefle est l'Atout; votre adversaire joue cœur; votre associé qui n'en a point, jette une pique; vous jugez alors que sa main est composée d'Atouts & de carreaux; supposons que vous prenez cette levée, & qu'étant trop foible en Atout, vous n'osez pas le forcer; supposons aussi que vous avez le Roi, le Valet & un petit carreau, & de plus, que votre associé a la Dame & cinq carreaux; dans ce cas, en jouant la première fois le Roi, & la seconde le Valet, votre associé & vous pouvez gagner cinq levées dans cette couleur, au lieu que si vous jouez d'abord un petit carreau, la Dame de votre associé ayant été prise avec l'As, le Roi, & le Valet qui vous restent, ferment sa couleur, & quand même il auroit le dernier Atout, en jouant un petit carreau, si son dernier Atout est forcé, vous perdez trois levées de la donne par cette manière de jouer.

II. Exemple.

Supposé, dans le même cas que le premier, que vous avez la Dame, le Dix, & une petite carte de la couleur forte de votre associé, que vous avez découverte, comme dans le premier exemple, & qu'il en porte le Valet, & cinq

petites cartes; si vous avez la main, vous devez jouer la Dame, & ensuite le Dix quand elle vous revient; & supposé qu'il ait le dernier Atout, par cette méthode il fait quatre levées dans cette couleur; mais si vous aviez joué la petite carte, son Valet étant fait, la Dame restant dans vos mains dans le second tour, & la dernière Triomphe étant forcée dans les siennes, la Dame qui vous reste auroit bouché sa couleur, & par-là vous auriez perdu trois levées de la donne.

III. Exemple.

Dans ces premiers Exemples nous avons supposé que vous eussiez la main, & par-là la facilité de jouer vos meilleures cartes de la couleur forte de votre associé, pour la lui affranchir toute. Nous supposerons à présent qu'il est lui même premier en main, & que dans le cours du jeu il vous paroît qu'il y a une grande couleur; par exemple, As, Roi & quatre petits, & que vous avez Dame, Dix, Neuf, & une très-petite carte de cette couleur; quand votre associé joue l'As, vous mettez le Neuf; quand il joue le Roi, vous mettez le Dix, & par-là vous voyez qu'au troisième tour vous faites votre Dame, & que vous ne fermez pas sa grande couleur, parce qu'il vous en reste un petit; au lieu que si vous aviez tenu la Dame & le Dix, & que les adversaires eussent jeté le Valet, vous auriez perdu deux levées de cette donne.

IV. Exemple.

Supposé, comme dans le cas précédent, que dans le cours du jeu vous trouvez que votre as-

focié a une grande couleur, & que vous en avez le Roi, le Dix & un petit; quand il joue l'As, mettez le Dix, & au fecond tour, le Roi; cette méthode eft pour prévenir la poflibilité de la lui fermer.

V. Exemple.

Suppofons que votre affocié a l'As, le Roi & quatre petites cartes dans fa grande couleur, & que vous en avez la Dame, le Dix & une petite; quand il joue l'As, mettez le Dix, & quand il joue fon Roi, mettez la Dame; par-là vous ne rifquez qu'une levée, pour en gagner quatre.

VI. Exemple.

Nous fuppoferons à préfent que vous avez cinq cartes de la grande couleur de votre affocié, c'eft-à-dire, Dame, Dix, Neuf, Huit & une petite, & qu'il a le Roi, l'As & quatre petites; quand il joue l'As, mettez le Huit; fur le Roi, le Neuf; & au troifième tour, perfonne n'en ayant plus que lui & vous, jouez la Dame, & enfuite le Dix; en ayant encore une petite de refte, & votre affocié deux, par-là vous gagnez une levée, ce que vous n'avez pu faire qu'en jouant les hautes cartes, & en en gardant une petite pour lui jouer.

Chapitre VII.

Jeux particuliers pour les cas où votre adverſaire retourne un Honneur ſur votre droite, avec des inſtructions ſur la manière de jouer, quand il retourne un Honneur à votre gauche.

I. Exemple.

SUppoſé que le Valet retourne à votre droite, & que vous avez le Roi, la Dame & le Dix. Pour gagner le Valet, commencez par jouer le Roi; par cette méthode votre aſſocié peut ſuppoſer qu'il vous reſte la Dame & le Dix, ſurtout ſi la main vous revient, & que vous ne joueiez pas la Dame.

II. Exemple.

Si le Valet retourne comme ci-deſſus, & que vous ayez l'As, la Dame, & le Dix, en jouant la Dame vous rempliſſez le même objet que par la prèmière régle.

III. Exemple.

Si la Dame eſt retournée à votre droite, & que vous ayez l'As, le Roi, & le Valet, en jouant votre Roi, vous arrivez auſſi au même but.

IV. Exemple.

Suppoſé qu'un Honneur a retourné à votre gauche, & que vous n'en ayez point : Dans ce

cas vous devez triompher à travers cet Honneur ; mais si vous avez un Honneur (excepté l'As), vous devez triompher avec précaution, parce que votre associé n'ayant point d'Honneur, votre adversaire joue votre jeu sur vous.

Chapitre VIII.

Un cas qui prouve le danger qu'il y a à forcer votre associé.

I.

SUPPOSITION. A & B sont ensemble, A a quinte major en Atout, & une quinte major, & trois petites cartes d'une autre couleur, & la main ; supposons que les adversaires C & D n'ont que cinq Triomphes dans une des deux mains ; A ayant la main, fait toutes les levées.

2.

Supposé, au contraire, que C a cinq petits Atouts avec une quinte major, & trois petits d'une autre couleur, & que C a la main qui force A à couper d'abord ; par ce moyen A ne fait que cinq levées.

3.

Un cas qui prouve l'avantage de la Navette.

Supposons que A & B sont ensemble, & que A a une quatrième major en trefle qui est l'Atout ; une autre quatrième major en cœur, une autre en carreau, & l'As de pique. Supposons que les adversaires C & D ont les cartes suivantes, c'est-à-dire, C quatre Triomphes, huit cœurs, & une pique ; D cinq Triomphes, & huit

carreaux; C ayant la main joue un cœur; D coupe, & joue un carreau; C coupe, & poursuivant ainsi la Navette, chaque associé coupe une quatrième major, & C devant jouer le neuvième coup, joue une pique, que D coupe; ainsi C & D ont fait neuf levées, & A reste avec sa quatrième major d'Atout seulement.

Le cas précédent montre que toutes les fois que vous avez le bonheur d'établir la Navette, il est de votre intérêt de l'embrasser.

NOTA. *Ce qui suit dans ce Traité, est l'Addition promise.*

Chapitre IX.

Contenant différens cas avec des calculs pour démontrer en quelles occasions il convient, lorsqu'on est second à jouer, de mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix avec une petite carte d'une couleur quelconque.

I.

SUpposé que vous avez quatre petits Atouts, & que vous avez une levée sûre dans chacune des trois autres couleurs; supposé aussi que votre associé n'a point d'Atout. Dans ce cas les neuf restans sont divisés entre vos adversaires. Supposez-en cinq dans une main, & quatre dans l'autre; aussi souvent que la main vous vient, triomphez, & supposez qu'elle vous vienne quatre fois, vous voyez que vos adversaires ne font que cinq levées avec neuf Atout, au lieu que, si

vous les leur eussiez laissé employer séparément, il étoit possible qu'il en fissent neuf.

Par cet exemple vous voyez la nécessité qu'il y a de faire sortir deux Triomphes avec une, dans plusieurs occasions.

Il y a cependant une exception à la régle précédente; parce que, si vous découvrez, dans le cours du jeu, que votre adversaire est très-fort dans une couleur particulière, & que votre associé ne puisse pas vous secourir dans cette couleur, alors examinez vos marques, & celles de vos adversaires, parce qu'en gardant une Triomphe pour couper cette couleur, vous pouvez, par ce moyen, ou sauver, ou gagner un jeu.

2.

Supposé que vous avez As, Dame, & deux petites cartes d'une couleur; votre adversaire à droite en joue; dans ce cas ne mettez pas votre Dame, parce qu'il y a autant à parier que votre associé a une meilleure carte dans cette couleur, que le troisième en main; s'il l'a, vous avez le commandement de cette couleur.

Il y a une exception à la régle précédente, & c'est en cas que vous ayez besoin de la main, alors mettez votre Dame.

3.

On ne doit jamais choisir de commencer par la couleur dont on a Roi, Valet, & une petite carte, parce qu'il y a deux contre un que votre associé n'a pas l'As, & aussi 32 contre 25, ou environ 5 contre 4 qu'il a l'As, ou la Dame: De sorte que, comme vous avez seulement environ 5 contre 4 en votre faveur, & que vous devez avoir quatre cartes dans quelque autre couleur, supposant que le Dix est la plus haute, jouez de celle-là, parce que le pari est égal que votre associé y a une meilleure carte que le dernier en main, & si l'As de la première couleur mentionnée est

après vous, le pari étant égal que cela arrive ainſi, en cas que votre aſſocié ne l'ait pas; alors votre adverſaire jouant de cette couleur, vous y faites probablement deux levées par cette manière de jouer.

4.

Suppoſé que dans le cours du jeu, il vous paroît que votre aſſocié & vous, avez 4 ou 5 Triomphes de reſte, que vos adverſaires n'en ont plus, & que vous n'avez point de carte ſupérieure en main; mais que vous avez lieu de juger que votre aſſocié a une troiſième carte, ou quelque autre carte ſupérieure dans ſa main, en ce cas triomphez d'un petit, pour lui donner la main, afin de pouvoir vous en aller de quelque fauſſe carte ſur ſa treizième, ou autre bonne carte.

Chapitre X.

Quelques inſtructions pour mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix de quelque couleur, lorſqu'on eſt ſecond à jouer.

1.

Suppoſé que vous avez le Roi, & une petite carte d'une couleur, & que votre droite en joue; ſi c'eſt un bon joueur, ne mettez pas le Roi, excepté que vous ayez beſoin de la main; parce qu'un bon jouer commence rarement par la couleur dont il a l'As; mais il le tient dans ſa main, pour amener ſa couleur forte après qu'on a triomphé.

2.

Suppofons que vous avez la Dame & une petite carte d'une couleur, & que votre droite en joue, ne mettez pas la Dame, parce que, fuppofé que l'adverfaire a débuté par une couleur dont il a l'As & le Valet, quand on en rejoue il finaffe le Valet, ce qui eft généralement bien joué, fur-tout fi fon affocié a fait le Roi, & par-là vous faites votre Dame; mais fi vous la mettiez la première fois, vous montreriez à votre adverfaire que vous n'êtes point fort dans cette couleur, & par conféquent vous lui donneriez la liberté de la finaffer toute fur votre affocié.

3.

Dans les premiers exemples vous avez vu en quelles occafions il paroît convenable de mettre le Roi ou la Dame, étant fecond en jeu, obfervez auffi que, fi vous avez le Valet, ou le Dix, & une petite carte d'une couleur, c'eft généralement jouer mal que de les mettre en feconde, parce qu'il y a cinq contre deux que le troifième en a le Roi, l'As, ou la Dame; d'où il fuit que les probabilités qui font contre vous font de 5 à deux, & quoique cette manière de jouer puiffe vous réuffir quelquefois, vous y perdrez toujours beaucoup au fond, parce que vous montrez à vos adverfaires que vous êtes foible dans cette couleur, & par conféquent ils la finaffent toute entière fur votre affocié.

4.

Suppofons que vous avez l'As, le Roi, & trois petites cartes d'une couleur; votre adverfaire à droite en joue; vous mettez l'As, & votre affocié le Valet; fi vous êtes fort en Atout, rejouez une petite de cette couleur, pour laiffer couper votre affocié; il fuit de cette manière de jouer, que vous en retenez le commande-

ment, & qu'en même tems vous faites connoître à votre associé que vous êtes fort en Atout; de sorte qu'il peut jouer son jeu en conséquence, ou en essayant d'établir la Navette, ou en vous faisant Atout, s'il est fort en Triomphe, ou s'il a le commandement d'autres couleurs.

5.

Supposons que A & B ont six points; les adversaires C & D sept, & qu'on a joué neuf cartes, dont A & B ont fait sept levées; supposé aussi qu'on n'a point compté d'Honneurs dans cette donne, dans ce cas, A & B gagnent la levée, ce qui met leur jeu à l'égalité. Supposons ensuite que A a la main, & qu'il lui reste deux très-petits Atouts, & deux cartes supérieures d'autres couleurs; que C & D ont les meilleures Triomphes entre eux, avec deux autres cartes supérieures.

Demande. Comment devez-vous jouer?

Il y a 11 contre 3 que C n'a pas les deux Atouts, il en est de même de D; les probabilités de gagner la partie du coup étant si fort en faveur de A, il est de son intérêt de triompher; car supposé que l'enjeu est de 70 l., A le gagne tout, si cette manière de jouer réussit; mais s'il joue le jeu serré, en forçant C ou D à couper d'abord, ayant déjà la levée, & étant sûr, par cette méthode, de faire encore deux levées de sa main, il aura 9 points à 7, ce qui est environ 3 à 2, de sorte que la part de A de 70 l. montera seulement à 42 l., & par-là A assure 7 l. de profit.

Mais dans l'autre cas, supposons que A & B ont de 11 à 3 sur l'enjeu, tel que nous l'avons dit, en triomphant il a 55 l. des 70 livres.

Le cas précédent, s'il est bien axaminé, peut être appliqué pour le même objet dans plusieurs autres occasions.

Chapitre XI.

Quelques instructions sur la manière de jouer quand il retourne un As, un Roi, ou une Dame à votre droite, &c.

I.

SUppofé que l'As retourne à votre droite, & que vous n'avez que le Dix & le Neuf d'Atout, avec As, Roi & Dame d'une autre couleur, & huit fauffes.

Demande. Comment faut-il jouer?

Commencez avec l'As de la couleur dont vous avez As, Roi & Dame, ce qui apprend à votre affocié que vous avez le commandement de cette couleur; enfuite jouez votre Dix d'Atout; parce qu'il y a cinq contre deux que votre affocié en a le Roi, la Dame, ou le Valet; & quoiqu'il y ait environ 7 contre 2 qu'il n'a pas deux Honneurs, cependant il court rifque de les avoir, & fi c'étoient par hafard le Roi & le Valet, dans ce cas, comme votre affocié gagnera votre Dix, & qu'il y a 13 à 12 contre le dernier en jeu, pour la poffibilité d'avoir la Dame d'Atout, dans la fuppofition que votre affocié ne l'a pas, dans ce cas, quand celui-ci a la main, il joue de votre couleur forte, & auffitôt qu'elle vous revient, vous jouez votre Neuf d'Atout, ce qui rend votre affocié prefque certain de gagner la Dame, fi elle eft à fa droite.

Le cas précédent montre que, quand il retourne un As contre vous, vous pouvez le

rendre moins avantageux à vos adverſaires, pourvu que vous ſuiviez cette régle.

2.

Si le Roi ou la Dame tourne à votre droite la même maniere de jouer peut être employée mais vous devez toujours faire attention au plus ou moins de capacité de votre aſſocié; car un bon joueur fera un très-bon uſage de cette méthode, & un mauvais, rarement ou jamais.

3.

Suppoſé que votre adverſaire à droite joue le Roi d'Atout, & que vous en avez l'As & quatre petits, avec une bonne couleur; dans ce cas il eſt de votre intérêt de gagner le Roi, puiſque quand même il auroit le Roi, la Dame, le Valet, & un de plus, s'il ſait jouer paſſablement, il jouera ſon petit Atout, s'imaginant que ſon aſſocié a l'As; s'il le fait, gagnez encore, parce qu'il y a un pari égal que votre aſſocié en a un meilleur que le dernier en main; & ſi cela eſt, & qu'il ſoit un jouer paſſable, il jugera que vous avez de bonnes raiſons pour jouer ainſi; & en conſéquence s'il a un Atout de reſte, il triomphera; ſinon il jouera ſa meilleure couleur.

4.

Cas critique pour gagner la levée.

A & B jouent enſemble contre C & D. Ils ont chacun neuf points; tous les Atouts ſont paſſés; A eſt le dernier en main, & a l'As & quatre petites cartes d'une couleur, & une carte Roi de reſte; B n'a que deux petites cartes de la couleur d'A; C en a la Dame & deux petites; D le Roi, le Valet, & une petite. A & B ont trois levées, & C & D quatre; de ſorte que A doit faire quatre levées de ſix cartes qui lui reſtent pour gagner le jeu. C joue de cette couleur,

& D met le Roi; A laiſſe aller, D en retourne, A laiſſe encore aller, & C met la Dame; ainſi C & D ont ſix levées; & C s'imaginant que l'As de cette couleur eſt dans la main de ſon aſſocié, il en rejoue, & A fait quatre levées, & conſéquemment gagne le jeu.

5.

Suppoſons que vous avez le Roi & cinq petits Atouts, & que votre droite joue la Dame; ne mettez pas le Roi, parce qu'il y a un pari égal que votre Aſſocié a l'As, & en ſuppoſant même que votre droite eût la Dame, le Valet, le Dix, & un petit, il y a encore un pari égal que l'As eſt ſeul, ou dans les mains de votre adverſaire, ou dans celles de votre aſſocié, & dans l'un & l'autre cas, c'eſt jouer mal que de mettre le Roi; mais ſi l'on joue la Dame d'Atout, & que vous en ayez le Roi, & deux ou trois petits, le jeu eſt de le mettre, parce que c'eſt bien jouer que de commencer par la Dame d'Atout, quand elle n'eſt que ſeconde; & dans ce cas, ſi votre aſſocié en avoit le Valet, & votre adverſaire à gauche l'As, vous perdriez une main en négligeant de mettre le Roi.

Chapitre XII.

Le Dix, ou le Neuf tournant à votre droite.

I.

SUppoſé que le Dix tourne à votre droite, que vous ayez Roi, Valet, Neuf & deux petits Atouts, avec huit autres mauvaiſes cartes, & qu'il vous convient de triompher; dans ce cas, commencez

avec le Valet, pour empêcher le Dix de faire une levée, & quoiqu'il y ait environ 5 contre 4 à parier que votre associé a un Honneur, cependant si cela manque, quand il triomphe de nouveau, vous vous rendez maître du Dix, en finassant votre Neuf.

2.

Le Neuf retournant à votre droite, si vous avez le Valet, le Dix, le Huit, & deux petits Atouts, en jouant le Valet, vous remplissez le même objet que dans le premier cas.

3.

Vous devez faire une grande différence entre une jouée de choix, & une jouée forcée de votre associé; parce que dans le premier cas il est supposé jouer de sa meilleure couleur; & trouvant que vous y êtes foible, n'étant pas fort en Atout, & n'osant pas vous forcer, alors il joue la meilleure couleur après celle-là; ce changement prouve qu'il est foible en Atout; mais s'il suit la première jouée, & qu'il soit bon joueur, vous devez juger qu'il y est fort, & diriger votre jeu en conséquence.

4.

Il n'y a rien de plus dangereux au jeu de Whist, que de changer souvent de couleur, parce que dans chaque couleur nouvelle vous courez risque de donner la tenaille à votre adversaire; de manière que quand même vous commenceriez par une couleur dont vous avez la Dame, le Dix, & trois petites cartes, & que votre associé ne mettroit que le Neuf, si vous êtes foible en Atout, & que vous n'ayez pas une couleur passable à jouer, le jeu est de continuer la première par la Dame, ce qui laisse à votre associé le choix de la couper, ou non, s'il n'en a plus; mais à la seconde jouée, en cas que vous ayez la Dame ou le Valet

d'une autre couleur, avec une petite carte seulement, c'est jouer mieux de commencer par la Dame, ou le Valet d'une des deux couleurs, puisqu'il y a 5 contre 2 que votre associé a un Honneur au moins dans l'une des deux.

Si vous avez As, Roi, & une petite carte d'une couleur avec quatre Atouts, & que votre adversaire à droite en joue, ganez; parce qu'il y a un pari égal que votre associé en a une meilleure carte que le troisième en main; si cela est, vous gagnez une levée; sinon, comme vous avez quatre Atouts, vous ne devez pas craindre d'y perdre, parce que quand on triomphe, vous pouvez être supposé avoir le dernier Atout.

Chapitre XIII.

Précautions pour ne pas se départir du commandement des grandes couleurs des adversaires.

I.

EN cas que vous soyez foible en Atout, & qu'il ne paroisse pas que votre associé y soit fort; ne vous départez qu'avec la plus grande réserve du commandement des grandes couleurs de vos adversaires; car, supposé qu'un d'eux joue une couleur dont vous avez le Roi, la Dame & une petite carte seulement; il commence par l'As, il en rejoue; vous mettez la Dame, ce qui assure presque à votre associé que vous avez le Roi, & supposé que celui-ci renonce à cette couleur, ne jouez pas votre Roi, parce que si celui qui l'a ouverte, ou son associé ont le dernier Atout, vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

2.

Supposé que votre associé a dix cartes en main, & qu'il vous paroît qu'elles sont composées d'Atouts, & d'une seule couleur, supposé aussi que vous avez le Roi, le Dix, & une petite carte de sa couleur forte, avec la Dame, & deux petits Atouts, dans ce cas vous devez juger qu'il a cinq cartes de chaque couleur, & par conséquent jouez votre Roi de la forte; si vous gagnez cette levée, ce qu'il convient le mieux de jouer après, est la Dame d'Atout, & si elle vous reste aussi, triomphez encore; cette manière de jouer doit être employée dans tous les points du jeu, excepté à 5 & à 9.

3.

On doit se rappeller la retourne.

Il est si essentiel que celui qui donne & son associé connoissent la carte qui a retourné, & se la rappellent, que nous croyons nécessaire d'observer que le premier doit la placer dans son jeu, de manière qu'il soit toujours certain d'y recourir; car, supposé que ce ne soit qu'un Cinq, & qu'il en ait deux de plus, tels que le Six & le Neuf, si son associé triomphe de l'As & du Roi, il doit servir du Six & du Neuf; parce que, supposons que votre associé a l'As, le Roi, & quatre petits Atouts, connoissant alors qu'il vous reste le Cinq, vous pouvez gagner plusieurs levées.

4.

Votre adversaire à droite joue d'une couleur dont vous avez le Dix, & deux petites; le troisième en main met le Valet; votre associé réleve du Roi; quand votre droite en rejoue une petite, mettez le Dix; parce que, supposé qu'il ait la Dame, vous conservez l'As à votre associé s'il l'a. Cette méthode manquera rarement de vous réussir.

5.

Supposons que vous avez le meilleur Atout, que votre adversaire A n'en a qu'un de reste, & qu'il vous paroît que l'autre adversaire B a une grande couleur. Dans ce cas en gardant votre Atout, & laissant faire le sien à A, vous empêchez que B ne fasse sa grande couleur, au lieu qu'en le faisant tomber, la différence n'eût été que d'une levée, & par cette méthode vous en sauvez probablement trois ou quatre.

6.

Le cas suivant arrive fréquemment.

Supposons que vous ayez deux Atouts de reste, quand votre adversaire n'en a qu'un, & qu'il vous paroît que votre associé a une grande couleur, triomphez toujours, quand même vos Atouts seroient mauvais; parce qu'en éloignant celui de votre adversaire, la grande couleur de votre associé ne peut plus être fermée.

7.

Supposé que vous avez encore trois Atouts, quand personne n'en a plus, & quatre cartes de reste d'une certaine couleur; triomphez, ce qui montre à votre associé, que vous les avez tous, & vous donne une belle probabilité de faire en aller un de vos adversaires d'une des cartes de la couleur qui vous reste; par-là, si on a déjà joué une fois, quatre & une jetée font cinq, quatre que vous avez font neuf, & quatre dans les trois autres mains; & le pari étant égal que votre associé en ait une meilleure que le dernier en main, il suit que vous avez une probabilité égale de faire trois levées dans cette couleur, ce qui vraisemblablement ne feroit pas arrivé par toute autre méthode.

8.

Supposons que vous avez cinq Atouts, & six

petites cartes d'une couleur, & que vous avez la main ; la meilleure façon de jouer, eſt de commencer par cette couleur ; parce que vous n'avez que peu, ou point de cartes dans les deux autres. Votre adverſaire probablement triomphera, ce qui fait votre jeu, au lieu qu'il l'auroit détruit en vous forçant, ſi vous aviez commencé par Atout.

Chapitre XIV.

Quelques acquéreurs de ce Traité manuſcrit, vendu l'hiver dernier, ayant déſiré une plus ample explication ſur le jeu des ſéquences, elles ſont expoſées de la manière ſuivante.

1.

En Atout, vous devez toujours jouer la plus haute de la ſéquence, excepté quand vous avez As, Roi & Dame, qu'il faut commencer par la plus baſſe, pour mettre votre aſſocié au fait de votre jeu.

2.

Dans les autres couleurs, ſi vous avez une ſéquence de Roi, Dame, Valet & deux petites, que vous ſoyez fort en Atout, ou non, le jeu eſt de commencer par le Valet, parce qu'en forçant l'As, vous affranchiſſez toute la couleur.

3.

Et ſi vous êtes fort en Atout, ſuppoſons que vous avez une ſéquence de Dame, Valet, Dix, & deux petites cartes d'une couleur, dans ce cas vous devez jouer la plus haute de la ſéquence;

parce

parce que si l'un des deux adversaires coupe de cette couleur au second tour, étant fort en Atout, vous faites le reste, en faisant sortir les leurs.

La même méthode peut être suivie, si vous avez une séquence de Valet, Dix, Neuf, & deux petites cartes.

4.

Si vous avez une séquence de Roi, Dame, Valet, & une petite carte d'une couleur, que vous soyez fort en Atout ou non, jouez le Roi; & pour les séquences inférieures, jouez toujours la plus forte, quand vous avez quatre cartes.

5.

Mais si vous êtes foible en Atout, vous devez toujours commencer par la plus basse de la séquence, en cas que vous voyez cinq cartes; en effet, supposé que votre associé ait l'As de cette couleur, il le met, & quelle différence y a-t-il que ce soit lui, ou vous, qui fassiez cette levée; puisque si vous avez l'As, & quatre petites cartes d'une couleur dont vous voulez jouer, si vous êtes foible en Atout, & que vous jouiez bien, vous commencez par l'As? Quand vous êtes fort en Atout, vous pouvez commencer par les petites cartes de votre couleur, autant qu'il vous plaît, mais si vous êtes foible, c'est tout le contraire.

6.

Expliquons ce qu'on entend par être fort ou foible en Atout.

Si vous avez As, Roi, & trois petits Atouts.
Roi, Dame, & trois petits Atouts.
Dame, Valet, & trois petits Atouts.
Dame, Dix, & trois petits Atouts.
Valet, Dix, & trois petits Atouts.
Dame, & quatre petits Atouts.

Dans chacun de ces cas, vous pouvez être

appellé fort en Atout, & conséquemment jouer suivant les régles précédentes; vous êtes moralement assuré d'avoir le commandement en Atout.

Si vous avez deux, ou trois petits Atouts seulement, vous êtes foible en Atout.

7.

Quelle force en Atout vous autorise à forcer votre associé dans tous les points de la partie?

As, & trois petits.
Roi, & trois petits.
Dame, & trois petits.
Valet, & trois petits.

8.

Si par accident, ou vous, ou vos adversaires avez forcé votre associé, quoique vous soyez foible en Atout, s'il a la main & ne triomphe pas, forcez-lez aussi souvent qu'elle vous vient, excepté que vous ayez vous-même de bonnes couleurs à jouer.

9.

Si vous n'avez que deux ou trois petits Atouts, & que votre droite joue d'une couleur dont vous n'avez pas, coupez, ce qui apprend à votre associé que vous êtes foible en Atout.

10.

Supposé que vous avez l'As, le Valet, & une petite Triomphe, & que votre associé vous fait Atout, en ayant le Roi & trois petits.

Demande. Quel est le mieux joué, de mettre l'As, ou le Valet?

Dans le cas, où vos deux adversaires auroient chacun trois Atouts, en finissant votre Valet, & jouant ensuite l'As, si la Dame est à droite, vous gagnez une levée; mais si la Dame est à gauche, que vous mettiez l'As, & reveniez du Valet, & qu'il prenne de la Dame, comme il doit le faire, il y a environ deux contre un qu'un de vos ad-

verſaires a le Dix, & vous ne gagnez rien en jouant ainſi.

II.

Si votre aſſocié triomphe ayant l'As d'Atout, & que vous ayez le Roi & le Valet, & un petit, vous rempliſſez l'objet de la régle précédente en mettant le Valet, & revenant du Roi : Vous pouvez employer la même méthode pour les autres couleurs.

12.

Si vous êtes fort en Atout, & que vous ayez le Roi, la Dame, & deux ou trois petites cartes d'une autre couleur, jouez une petite carte; il y a 5 contre 4 que votre aſſocié en a un Honneur; mais ſi vous êtes foible en Atout, vous devez commencer par le Roi.

13.

Si votre adverſaire à droite joue d'une couleur dont vous avez le Roi, la Dame, & deux ou trois petites cartes, & que vous ſoyez fort en Atout, ganez; parce qu'il y a un pari égal que votre aſſocié a une meilleure carte que le troiſième en main; s'il ne l'a pas, par votre force en Atout, vous ne devez pas être en peine de faire cette couleur.

14.

Si votre droite joue d'une couleur dont vous avez le Roi, la Dame, & une petite carte, que ce ſoit en Atout, ou non, mettez la Dame; de même ſi vous avez la Dame, le Valet, & une petite carte, mettez le Valet; & ſi vous avez le Valet, le Dix, & une petite carte, mettez le Dix; & mettant ainſi la ſeconde meilleure, votre aſſocié s'attend que vous en ayez une autre, ou pluſieurs bonnes, & par le ſecours des calculs inſérés dans ce Traité, il eſt en état de juger des probabilités qui ſont pour & contre lui.

15.

Suppofons que vous avez l'As, le Roi, & deux petites cartes d'une couleur, & que vous êtes fort en Atout, votre adverfaire à droite joue de votre couleur, ganez, parce qu'il y a un pari égal que votre affocié en a une meilleure carte que le troifième en main; s'il l'a, vous gagnez une levée; finon votre force en Atout vous raffure fur le fort de votre Roi & de votre As.

16.

Si vous avez l'As, le Neuf, le Huit, & un petit Atout, & que votre affocié joue le Dix, ganez, parce que, excepté que les trois Honneurs foient après vous, vous êtes fûr de faire deux levées. Faites de même, fi vous avez le Roi, le Neuf, le Huit, & un petit, ou la Dame, le Neuf, le Huit, & un petit.

17.

Pour tromper vos adverfaires, fi la droite commence par une couleur dont vous avez As, Roi & Dame, ou bien As, Roi & Valet, mettez l'As, pour les encourager à en jouer encore. Quoique par-là vous trompiez votre affocié, vous trompez auffi vos adverfaires, ce qui eft de la plus grande conféquence dans cette occafion; parce que, fi vous aviez mis la plus baffe de la tierce major, ou le Valet dans l'autre cas, l'adverfaire à droite auroit découvert que la force de cette couleur étoit contre lui, & conféquemment en auroit changé.

18.

Suppofé que vous avez As, Dix, & une petite carte d'une couleur, As, Neuf, & une petite carte d'une autre.

Demande. Laquelle doit être jouée de préférence?

Réponfe. Celle du Neuf, par la raifon qu'il y a

un pari égal que votre associé a une meilleure carte dans cette couleur que le dernier en main. S'il ne l'a pas, supposons alors que votre adversaire à droite joue de la couleur dont vous avez l'As, le Dix, & un petit, en ayant lui-même le Roi, ou la Dame; dans ce cas, il y a un pari égal, que votre associé a une meilleure carte que le troisième en main, si cela arrive, sur le retour de la couleur, vous faites la tenaille, & conséquemment vous avez une belle probabilité de faire trois levées dans cette couleur.

19.

Un cas pour démontrer la Tenaille.

Supposons que A & B jouent au Whist à deux mains, que A a l'As, la Dame, le Dix, le Huit, le Six, & le Quatre de tréfle, ce qui fait six levées sûres, en cas que B ait toujours la main; il a les mêmes cartes en pique, ce qui fait encore six levées sûres, B. ayant la main.

Supposé que B a le restant de ces deux couleurs; qu'il a les mêmes cartes en cœur & en carreau que A a en tréfle & en pique, & que A a le restant des cœurs & des carreaux; cela fait aussi douze levées sûres à B, A ayant toujours la main.

Le cas précédent montre que les deux mains sont parfaitement égales, & par conséquent qu'il soit permis à l'un d'eux, de nommer l'Atout, & de jouer, il fait seulement treize levées.

Mais si l'un nomme l'Atout, & que l'autre ait la main; celui qui nomme l'Atout doit en faire quatorze.

Ceux qui voudront atteindre à la perfection, au Jeu de Whist, ne doivent pas se contenter de posséder tous les calculs contenus dans ce Traité, & de juger exactement de tous les cas généraux

& particuliers qui y sont renfermés, mais il est encore indispensable qu'ils observent très-exactement toutes les cartes que jettent leurs associés, ou leurs adversaires, & en quel tems ; ce n'est qu'en y faisant l'attention la plus suivie, qu'on peut espérer de parvenir au but qu'on se propose.

Chapitre XV.

Addition de quelques Cas.

I.

LOrsqu'il vous paroît que les adversaires ont encore trois ou quatre Triomphes, & que ni vous, ni votre associé n'en avez point, évitez autant qu'il est possible de forcer à couper, & à se défaire d'une fausse carte, & cherchez plutôt la couleur de votre associé, si vous n'en avez point vous même ; vous empêcherez, par-là, que les autres ne fassent leurs Atouts séparement.

2.

Supposé que A & B soient associés contre C & D, & qu'on ait déjà joué neuf cartes, que huit Triomphes soient tombées, qu'il n'en reste plus qu'une seule à A, que son associé B ait l'As & la Dame, & que ses adversaires C & D ayent entre eux deux le Roi & le Valet, que A joue son petit Atout, que C y mette le Valet, faut-il que B le prenne de l'As, ou de la Dame?

B doit prendre le Valet avec l'As, parce que D ayant encore quatre cartes, & C seulement trois, il y a à parier quatre contre trois en faveur de B, que D a le Roi ; il en est de même pour tous les autres cas semblables ; si au lieu de quatre cartes D en a trois, & C deux, la probabilité

eft de trois à deux; fi D en a deux, & C une, elle eft de deux à un que B gagnera une levée, en mettant fon As. L'ufage de cette régle peut être appliqué à toutes les autres couleurs.

3.

Suppofons que vous ayez la treizième Triomphe, & la treizième carte d'une couleur, avec une fauffe, & qu'il ne vous refte plus que trois cartes.

Demande. Laquelle devez-vous jouer d'abord? La fauffe; parce que fi vous jouiez votre treizième carte la première, vos adverfaires, fachant que vous avez le dernier Atout, ne laifferoient point paffer la bonne carte que votre affocié peut encore avoir dans cette couleur; mais ils mettroient leurs meilleures, & vous joueriez par conféquent dans la proportion de 2 à 1 contre vous.

4.

Suppofons que vous ayez l'As, le Roi, & trois petites d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, & qu'il vous paroiffe que votre affocié a le dernier Atout, comment faut-il faire pour tirer tout le parti poffible de votre jeu? Vous devez commencer par une petite carte de votre couleur, parce que le pari eft égal que votre affocié en a une meilleure carte que le dernier à jouer; fi cela eft, & que chacun des joueurs n'ait plus que fix cartes en main, il s'enfuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur: Au lieu que, fi vous en jouez d'abord l'As, ou le Roi, il y a 2 à 1 à parier que votre affocié n'a point la Dame, & par conféquent en jouant l'As & le Roi, il y a 2 contre 1 que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur. On peut fe fervir de cette méthode quand tous les Atouts font joués, pourvu qu'on ait de bonnes cartes dans d'autres couleurs pour faire revenir la principale; il faut encore obferver qu'en jouant ainfi vous réduifez à l'éga-

lité, la probabilité qui étoit de 2 à 1 contre vous, & que vous pouvez vous promettre de gagner trois levées.

5.

Si vous désirez que vos adversaires fassent Atout, & que votre associé vous ait invité à jouer dans une couleur dont vous avez l'As, le Valet, le Dix, le Neuf & le Huit, ou le Roi, le Valet, le Dix, le Neuf & le Huit, il faut jouer le Huit dans les deux cas, & vous engagerez probablement l'adversaire à faire Atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

6.

Supposé que vous ayez une quatrième major dans une couleur, avec une ou deux autres cartes, & qu'il soit nécessaire que vous fassiez connoître à votre associé que vous en avez le commandement, jettez votre As sur la première couleur à laquelle vous renoncez, pour dissiper ses doutes, parce que la probabilité est en votre faveur, que vos adversaires n'ont pas plus de trois cartes de la Vôtre. Vous pouvez vous servir de la même méthode, si vous avez une quatrième au Roi, pourvu que l'As soit joué: De même si vous aviez une quatrième à la Dame, dès que l'As & le Roi sont passés, vous pouvez jetter votre Dame; cette conduite met votre associé au fait de votre jeu, & vous pouvez appliquer la même régle à toutes les séquences inférieures, pourvu qu'elles soient affranchies, & devenues Rois.

7.

Les joueurs médiocres croient que rien n'est mieux joué que de faire Atout de la Dame seconde, quand le Roi retourne à leur gauche, dans l'espérance que leur associé pourra le prendre, si on le met; ils ne réfléchissent pas qu'il y a 2 contre 1 à parier qu'il n'a pas l'As, & qu'en

ſuppoſant même qu'il l'eût, c'eſt riſquer deux Honneurs contre un, & par conſéquent affoiblir ſon jeu; il n'y a que la néceſſité de faire Atout, qui puiſſe autoriſer une méthode dont le déſavantage eſt évident.

8.

Cas qui arrive très-ſouvent.

A & B ſont aſſocié contre C & D, tous les Atouts ſont ſortis, à l'exception d'un ſeul que C ou D doivent avoir; A porte trois ou quatre cartes Rois d'une couleur dont on a dejà joué, avec l'As, & une petite d'une autre : On demande ſi A fera mieux de s'en aller d'une de ſes cartes Rois, ou de la petite de la couleur dont il a l'As. Il doit s'en aller de préférence d'une de ſes cartes Rois, parce que ſi ſon adverſaire à droite joue de la couleur de ſon As, il dépend de lui de ganer, & de riſquer à égalité de pari, que ſon aſſocié B ait une meilleure carte dans cette couleur, que le troiſième en jeu, ſi cela eſt, & que celui-ci ait une carte haute à jouer, ou une dans ſa couleur, pour forcer le dernier Atout, l'As qui lui reſte fait entrer les cartes Rois; au lieu que ſi A eût jetté la petite de ſon As, & que l'adverſaire à droite eût joué dans cette couleur, il auroit été obligé de le mettre, & auroit par conſéquent perdu les levées de ſes cartes Rois.

9

Suppoſé qu'on ait joué pluſieurs cartes, & qu'il ſoit très-probable que l'adverſaire à droite porte encore trois Triomphes, ſavoir la meilleure & deux petites que vous n'en ayez que deux, & que votre aſſocié n'en ait point; que l'adverſaire à droite joue une treizième, ou quelque autre carte Roi, vous gagnerez une levée en gauant.

10.

Quand vous voulez faire connoître votre jeu à votre associé, & que vous avez une quatrième major en Atout, ou quatre des meilleurs Atouts, si vous êtes obligé de couper, faites-le avec l'As, & jouez le Valet, ou prenez avec la meilleure des quatre Triomphes, & jouez la plus basse; par-là vous mettez votre associé au fait de votre jeu, & cette découverte peut vous fournir les moyens de faire plusieurs levées : Vous pouvez employer cette regle dans toutes les couleurs.

11.

Quand votre associé vous demande avant le tems, si vous avez huit points, jouez-lui Atout, que vous en ayez peu ou beaucoup, que vous soyez fort dans une couleur ou non, puisqu'en vous faisant cette demande, avant qu'il soit obligé de la faire, il vous marque qu'il est fort en Atout.

12.

Supposons que votre adversaire à droite a retourné la Dame de tréfle, & qu'il en joue le Valet, lorsque c'est à lui à jouer; si vous avez l'As, le dix, & un autre tréfle, ou le Roi, le Dix, & un petit, devez-vous relever? Il faut ganer, parce que le pari est égal que votre associé a le Roi dans le premier cas, ou l'As dans le second; & si cela est, vous gagnez une levée, ce qui ne feroit pas arrivé, si vous aviez mis l'As, ou le Roi.

13.

Cas où l'on peut faire la vole.

A & B sont associé contre C & D, ce dernier a donné, l'Atout est tréfle; A porte le Roi, le Valet, le Neuf, & le Sept d'Atout, une quatrième major en carreau, une tierce major en cœur, & As & Roi de pique. B a neuf carreaux, deux

piques, & deux cœurs; C cinq Atouts, & huit cœurs; & D l'As, la Dame, le Dix, & le Huit d'Atout, & neuf piques.

A doit jouer Atout; D prend, & joue pique; C coupe, & fait Atout; D prend, & rejoue pique; C coupe, & fait en encore Atout; D prend, & fait Atout de l'As, & ayant encore sept piques, fait toutes les levées.

Chapitre XVI.

Continuation.

1.

Si votre associé commence par le Roi d'une couleur à la quelle vous renoncez, ne coupez pas, & défaites-vous d'une fausse pour laisser circuler sa couleur; mais vous devez couper, si votre adversaire à droite met l'As.

2.

Supposé que votre associé entre en jeu par la Dame d'une couleur, que votre adversaire à droite prenne de l'As, & qu'il en rejoue; si vous n'en avez point, ne coupez pas, & défaites-vous d'une fausse, pour faire passer la couleur de votre associé; mais quand vous jouez pour la levée, vous pouvez couper, sur-tout si vous êtes foible en Atout.

3.

Supposons que vous avez l'As, le Roi, & une petite carte d'une couleur dont votre adversaire à droite vous joue le neuf, ou une autre petite carte; que vous portez 4 petits Atouts, & que vous n'avez point d'autre bonne couleur à jouer; prenez de l'As, & jouez le petit; votre adver-

ſaire à gauche ne mettra point la Dame s'il l'a, dans la crainte que le Roi ne ſoit après lui. Vous avez la probabilité de faire cette levée, & vous mettez votre aſſocié au fait de votre jeu.

4.

Si votre aſſocié vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous avez lieu de croire qu'il eſt fort en Atout, à moins que votre jeu ne ſoit marqué de 4 ou de 9, vous pouvez par conſéquent triompher, ſi vous êtes vous-même fort en Atout.

5.

Suppoſons qu'ayant huit points vous appellez les Honneurs, que votre aſſocié n'en a point, & que vous avez le Roi, la Dame, & le Dix d'Atout, ou le Roi, le Valet, & le Dix; ou la Dame, le Valet, & le Dix; ſi l'on joue Atout, mettez toujours le Dix, parce que votre aſſocié ſait qu'il vous reſte deux Honneurs, & qu'il dirige ſon jeu en conſéquence.

6.

Votre adverſaire à droite appelle les Honneurs ayant huit points, ſon aſſocié n'en a point, & vous avez le Roi, le Neuf, & un petit Atout, ou la Dame, le Neuf, & deux petits; ſi votre aſſocié joue Atout, mettez le Neuf, parce qu'il y a environ 2 contre 1 à parier, que le Dix n'eſt pas après vous, & que vous jouez votre Neuf à votre avantage.

7.

Si vous jouez d'une couleur dont vous avez l'As, le Roi, & deux ou trois autres cartes, que votre aſſocié mette le Valet ſur votre As, & que vous n'ayez que deux ou trois petits Atouts, & une carte ſeule d'une autre couleur; dans cette ſeule occaſion vous devez jouer cette ſauſſe, pour établir la Navette; il en reſulte que

votre associé peut y avoir une meilleure carte que le dernier en jeu, au lieu que, s'il vous y avoit invité, lui-même, & que c'eût été sa couleur forte, vos adversaires auroient découvert votre projet, & auroient triomphé, pour vous empêcher de faire vos petits Atouts. Mais en jouant, comme nous avons dit, vôtre associé sent aisément la raison pour laquelle vous changez de couleur, & regle son jeu en conséquence.

8.

Supposé que vous ayez l'As, & le Deux d'Atout, & que vous soyez fort dans les trois autres couleurs; si vous êtes premier, jouez votre As, & ensuite le Deux, pour tâcher de donner la tenaille à votre associé, & pour faire tomber deux Atouts contre un. Quand même le dernier gagneroit cette levée, s'il joue une couleur dont vous portez l'As, le Roi, & deux ou trois autres cartes, ganez, parce que le pari est égal que votre associé en a une meilleure que le troisième; cela est, il peut faire tomber deux Triomphes avec une; dès que c'est à vous à jouer, vous tâchez de forcer une des deux restantes, au cas qu'on en ait déjà joué deux, & vous avez encore la probabilité que votre associé en ait une.

9.

Supposons que vous ayez six levées, qu'on ait joué dix cartes, & que vous ayez le Roi, le Dix, & un petit d'une couleur dont on n'a pas encore joué, & que personne n'ait plus d'Atout, ni de carte Roi; quand votre associé entre de cette couleur, vous ne devez pas prendre du Roi, à moins que votre adversaire à droite n'ait joué une carte si haute, que vous soyez obligé de mettre; il vaut mieux attendre qu'on en rejoue, pour gagner la levée qui fait une différence de deux points; la même regle doit être

observée si l'on n'a joué que neuf cartes, & en général il faut presque toujours se servir de la même méthode ; à moins qu'en risquant une levée pour en gagner deux, vous n'ayez une probabilité, ou de sauver la bredouille, ou de gagner le jeu.

10.

Supposé que A & B jouent contre C & D, & que B ait les deux derniers Atouts, & la Dame, le Valet, & le Neuf, d'une autre couleur, dont son associé A doit jouer, & dont il n'a ni l'As, ni le Roi, ni le Dix.

Demande. Quelle carte B doit-il jouer pour se procurer une forte probabilité d'y faire une levée.

R. Le Neuf; parce qu'il n'y a qu'à raison de cinq à quatre contre lui que son adversaire à gauche a le Dix, au lieu qu'en jouant la Dame, ou le Valet, la probabilité seroit environ de 3 à 1, qu'il eût l'As, ou le Roi; & il y a un grand avantage à réduire le pari qui étoit de 3 à 1 contre lui, à celui de 5 à 4.

11.

Varions le cas précédent, & mettons le Roi, le Valet & le Neuf d'une couleur dans la main de B, supposant toujours que A n'a ni l'As, ni la Dame, ni le Dix; quand il en joue, l'égalité est parfaite, si B met le Roi, le Valet, ou le Neuf.

12.

Supposé que vous ayez l'As, le Roi, & trois ou quatre petites cartes d'une couleur dont on n'a pas encore joué, & qu'il vous paroisse que votre associé a le dernier Atout; si vous avez la main, jouez-lui une de vos petites cartes, parce que le pari est égal qu'il en a une meilleure que le dernier à jouer; si cela est, vous avez la pro-

babilité de faire 5 ou 6 levées dans cette couleur; au lieu qu'en jouant l'As ou le Roi, il y a 2 contre 1 que votre associé n'a point la Dame, & par conséquent 2 contre 1 que vous ne ferez que deux levées; donc vous risquez d'en perdre 3 ou 4 de la donne pour en gagner une.

13.

Supposé que votre associé entre en jeu par une couleur dont il a l'As, la Dame, le Valet & plusieurs autres; qu'il commence par l'As, & qu'il continue avec la Dame : Si vous en avez le Roi & deux petites, prenez du Roi, & supposé que vous soyez fort en Atout, en faisant tomber ceux des adversaires, & en ayant une petite carte de la couleur forte de votre associé, vous la faites revenir, & vous gagnez plusieurs levées.

Chapitre XVII.

Résumé des Regles principales & essentielles du Jeu de Whist, par Demandes & par Réponses.

1.

D. Comment faut-il faire Atout pour en tirer tout l'avantage possible?

R. Parcourez le Traité de Whist, Chapitre I, cas 2 & suivans, & Chap. II.

2.

D. Comment faut-il jouer les séquences en Atout ?

R. Il faut commencer par la plus haute carte,

3.

D. Comment faut-il jouer les séquences, quand elles ne sont point en Atout?

R. Si elles sont composées de 5 cartes, il faut commencer par la plus basse; & par la plus haute, si elles ne sont que de 3 ou de 4.

4.

D. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte des séquences?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, & qu'elles procurent la tenaille dans d'autres.

5.

D. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est foible en Atout.

6.

D. Quand faut-il ne pas faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est fort en Atout.

7.

D. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'As ?

R. Lorsqu'on a trois cartes de cette couleur, à l'exception cependant des Triomphes.

8.

D. Quels sont les cas où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'As ?

R. Il ne faut point la jouer quand on a quatre, ou plusieurs cartes d'une autre couleur, parce que l'As vient à l'aide de cette couleur forte dans le besoin, & vous la fait faire dès que les Atouts sont tombés.

9

D. Quand on tourne une carte de conséquence, soit à droite, soit à gauche, comment faut-il jouer ?

R. Voyez Chap. XI, cas 1; Chap. XII, cas 1.

10.

D. Pourquoi faut-il que vous jouiez toujours ſuivant les points que vous avez marqués, ou en vous réglant ſur ceux de vos adverſaires?

R. Voyez Chap. I, cas 6, & les rapports qu'il faut examiner.

11.

D. Comment peut-on ſavoir que ſon aſſocié n'a plus de la couleur dont on joue?

R. Voyez Chap. IV, cas 1, 2, & 3.

12.

D. Raiſons pour mettre le Roi, la Dame, le Dix, & pour ne les pas mettre quand on eſt ſecond à jouer?

R. Voyez Chap. X, cas 1, 2, 3.

13.

D. Pourquoi faut-il jouer la Dame, le Valet ou le Dix d'une couleur, quand on en joue pour la ſeconde fois, & qu'on ne les a que troiſième?

R. Voyez Chap. XIII, cas 4.

14

D. Quand faut-il ſurcouper, ou ne point ſurcouper votre adverſaire?

R. Il faut le ſur-couper quand on eſt foible en Atout; mais ſi l'on y eſt fort, il faut s'en aller d'une fauſſe.

15.

D. Raiſons pour ne ſe point défaire des meilleures cartes de la couleur forte des adverſaires?

R. Voyez Chap. XIII, cas 1.

16.

D. Si votre adverſaire a droite entre par une couleur dont vous avez l'As, le Roi, la Dame, pourquoi faut'il mettre l'As plutôt que la Dame?

R. Parce que dans ce cas il eſt plus important de tromper l'adverſaire qu'il n'eſt dangereux de tromper l'aſſocié.

17.

D. Quand faut-il déclarer ou non votre couleur forte ?

R. Vous devez la déclarer quand vous n'avez qu'une feule bonne carte d'une couleur, & que vous faites Atout pour la faire paffer; mais il n'eft pas néceffaire de la découvrir, quand vous êtes également fort dans toutes.

18

D. Pourquoi jouez-vous le Dix d'Atout, fi l'As retourne à votre droite, & que vous n'en ayez que le Dix & le Neuf?

R. Voyez Chap. XI, cas 1.

19.

D. Pourquoi jouez-vous plutôt de la couleur dont vous avez le Roi, que de celle dont vous avez la Dame, toutes les deux étant compofées du même nombre de cartes ?

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adverfaire à gauche n'a point l'As, & 5 à 4 qu'il a l'As ou le Roi, & par conféquent on rifque de perdre la Dame en jouant de cette couleur.

20.

D. Pourquoi jouez-vous de préférence d'une couleur dont vous avez la Dame, plutôt que de celle dont vous avez le Valet ?

R. Le cas 19 y répond.

21.

D. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d'une couleur, pourquoi jettez-vous la meilleure ?

R. Pour faire connoître la fituation du jeu à l'affocié.

22.

D. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti poffible de la couleur forte de votre affocié

R. Le Chap. VI. en fournit fix exemples.

23.

D. Si la Dame retourne à votre droite, & que vous ayez l'As, le Dix, & une Triomphe, ou le Roi, le Dix, & un Atout, comment faut-il jouer ſi l'adverſaire à droite entre par le Valet?

R. Il faut ganer; parce qu'il y a un pari égal que vous gagniez cette levée, & que vous ne pouvez pas perdre à cette manière de jouer.

24

D. Suppoſé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux tours d'Atout, que le Roi & le Valet ſoient entre vos adverſaires, que vous portiez l'As & la Dame, que votre aſſocié triomphe du Huit, & que votre adverſaire à droite mette le Valet, on demande ſi vous devez prendre de l'As, ou de la Dame?

R. Prenez de l'As, parce qu'il y a 9 contre 8 à parier que votre adverſaire à gauche a le Roi; & ſi l'on avoit joué onze cartes, il y auroit 2 contre 1 à parier qu'il l'a, & que vous le prendrez. On peut appliquer cette méthode à toutes les autres couleurs dans des cas ſemblables.

Exemple.

Suppoſons qu'il ne vous reſte plus que deux cartes d'une couleur, ſavoir la Dame & le Dix, & que vos adverſaires en aient le Valet, & le Neuf, & que quand votre aſſocié joue de cette couleur, l'adverſaire à droite mette le Neuf, & qu'il ne lui reſte plus qu'une ſeule carte; l'on demande ſi vous devez prendre de la Dame, ou du Dix.

R. Prenez de la Dame, parce qu'il y a 2 contre 1 que l'adverſaire à gauche porte le Valet; vous devez au reſte vous conformer à cette regle dans tous les cas de cette nature.

25.

D. Je voudrois ſavoir quelle eſt la probabilité que celui qui donne porte quatre Triomphes, ou plus?

R. Il y a 232 contre 163, ou environ une guinée contre quatorze ſchelings, onze ſols, & preſque un liard, qu'il porte quatre Triomphes, & plus.

Chapitre XVIII.

Et Dernier.

Mémoire artificielle, ou *Méthode aiſée pour aider la mémoire de ceux qui jouent au Whiſt.*

I.

PLacez toutes les cartes de chaque couleur dans votre main, de manière que la moindre ſoit à votre gauche, & la meilleure à votre droite; mettez les Atouts dans le même ordre, toujours à la gauche des autres couleurs.

2.

Si dans le cours du jeu vous trouvez que vous avez la meilleure carte reſtante de quelque couleur, mettez-la à la gauche des Atouts.

3.

Mais ſi vous avez à vous rappeller la ſeconde meilleure, mettez-la à la droite des Atouts.

4.

Pour la troisième meilleure carte, placez une petite carte de cette couleur entre cette troisième, & la droite des Atouts.

5.

Pour vous souvenir de la première jouée de votre associé, placez une petite carte de cette couleur au milieu de vos Atous, & si vous n'avez qu'un, à la gauche de celui-là.

6.

Quand vous donnez, mettez la retourne à la droite de tous vos Atouts, & ne vous défaites de celui-là que le plus tard que vous pouvez, pour que votre associé sache que vous l'avez encore, & joue en conséquence.

7.

Pour savoir sur quelle couleur vos adversaires ont renoncé.

Que vos cartes soient divisées en deux parties, deux couleurs à droite, & deux couleurs à gauche. Supposé que deux sur la droite représentent vos deux adversaires, de la manière qu'ils sont placés à votre droite, & à votre gauche.

Quand vous soupçonnez qu'un d'eux a renoncé sur une couleur, mettez une petite carte de cette couleur parmi celles qui le représentent. Par-là vous savez non-seulement qu'il y a eu une renonce, mais encore qui l'a faite, & en quelle couleur.

Si la couleur qui représente l'adversaire qui renonce, est par hasard celle dans laquelle il a renoncé, changez-la pour une autre, & mettez de même une petite carte de la couleur où il renonce dans le milieu de la nouvelle couleur;

mais ſi vous n'avez point de carte de la couleur de la renonce, retournez une carte de quelqu'autre (mais jamais un carreau) & placez-la de même.

8.

Comme vous avez une méthode de vous rappeller la première jouée de votre aſſocié, vous pourrez auſſi vous ſouvenir de celle de chacun de vos adverſaires, en mettant la couleur qu'ils ont choiſie, à la place qui les repréſente, à votre droite, & à votre gauche; & ſi vous avez déjà d'autres couleurs placées pour celles où chacun d'eux a fait ſa première jouée.

La méthode précédente doit être employée, lorſque vous jugez qu'il eſt plus néceſſaire de vous rappeller la première jouée de vos adverſaires, que de découvrir une renonce.

EXTRAIT

De l'*Avant-Coureur*, feuille Hebdomadaire de Paris, en date du 29 Juillet 1765, N°. 30, page 467.

NOUVEAUTÉS.

Si le goût que la Nation Françoise témoigne pour le changement est pardonnable, c'est assurément lorsqu'il ne s'agit que d'amusement & de jeu. Les choses de ce genre perdent beaucoup en vieillissant. Au Whist vient de succéder l'Anti-Whist, ou le Francion, dont voici les Regles.

IL se joue à trois, à quatre, ou à cinq ; à trois on prend un jeu de Piquet ; à quatre un jeu de Quadrille ; à cinq un jeu entier. Le nombre de neuf est celui qui gouverne le jeu ; chacun prend une Boîte, & neuf Jetons, qui font la valeur de la Fiche ; on donne neuf cartes ; celui qui fait met neuf Jetons pour Poulan ; il y a neuf mains, chaque main prend un Jeton, & celui qui a plus de mains gagne un point sur la partie qui est ordinairement de six points ; chacun marque ses

points devant soi avec ses Fiches, & celui qui parvient le plutôt au sixième point se fait payer autant de Fiches qu'il manque de points aux autres sur les six, en observant que celui qui n'a fait aucun point, paie double, & donne douze Fiches.

Après avoir donné neuf cartes à chacun, on retourne la première carte du Talon, qui fait l'Atout. Les cartes ont la même valeur qu'au Piquet, excepté l'As de cœur, qu'on nomme le Welche, & qui sur-coupe tous les Atouts, en quelque couleur qu'ils soient, excepté le Roi d'Atout, qui sur-coupe même le Welche. Le Welche va à toute couleur, & on peut renoncer pour le placer, & celui qui le place reçoit quatre Jetons de chacun des Joueurs; mais lorsque le Welche est sur-coupé par le Roi d'Atout, il en paie quatre à chacun; le Welche placé pour cœur ne reçoit que moitié, lorsque le cœur n'est pas Atout. Si le Welche est la carte de retourne, on le paye quatre Jetons à celui qui fait; s'il reste au Talon, il est payé double le coup suivant.

Celui qui fait le moins de mains fait la bête; lorsque deux Joueurs sont à main égale, la primauté l'emporte : Voilà les regles de ce Jeu, qui demande de la combinaison, & est assez varié; il tient de la Comete, & du Quadrille.

LE

LE JEU
DE
PIQUET,

Avec les Décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

AVANT-PROPOS.

CEUX qui savent le jeux de Piquet conviennent que c'est un des plus beaux jeux qui se jouent aux cartes, & dont l'on ne s'est jamais lassé, comme de la plupart des autres qui ne sont en regne qu'un certain tems, après quoi ils tombent.

Les regles qu'on en a données jusqu'à présent, different tellement de celles que l'on suit dans les Académies & Maisons où l'on joue ce jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les regles, que sur un usage genéralement reçu; ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce jeu paroisse, il ne faut néanmoins qu'une grande

attention à ſon jeu pour être bon Joueur; car la grande ſcience eſt de ſavoir par ſon jeu ce que ſon adverſaire doit avoir dans le ſien, ſoit par ce qu'il montre ſur la table, ſoit par ce qu'il n'a point, & qu'il pourroit avoir.

Nous tâcherons de donner une idée auſſi claire qu'il ſera poſſible de ce Jeu, que nous développerons d'une manière à ne laiſſer aucun doute à ceux qui le ſavent déjà ſur les coups qui peuvent leur arriver, & pour en faciliter la connoiſſance à ceux qui ſeront bien aiſes de l'apprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous ſommes propoſée, nous diviſerons ce Traité en pluſieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu; l'on verra dans le ſecond la manière dont ſe doit faire l'écart, & ce que c'eſt que les cartes blanches; dans le troiſième, on expliquera ce que c'eſt que le Point, les Tierces, Quatrièmes, Quintes, Sixièmes, Septièmes & Huitièmes; dans le quatrième, l'on trouvera l'ordre qu'on doit obſerver en comptant ſon jeu, & la manière de jouer les cartes; & dans le cinquième Chapitre, il y aura les différentes manières dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera enſuite une table des Lois, ou Regles du jeu avec les déciſions des meilleurs Joueurs de Piquet, ſur les coups les plus difficiles, & les raiſons qui ont fait établir ces Régles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

ON ne peut jouer que deux au Piquet, & le jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit, & le Sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent : Les As étant toujours au-dessus des Rois, les Rois des Dames, les Dames des Valets, &c.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'As qui en vaut onze, & qui, comme il a été déjà dit, emporte toujours le Roi; mais il faut pour cela qu'il soit de même couleur; & les trois figures, c'est-à-dire, Roi, Dame, Valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer, & en combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : Celui qui a tiré la plus basse carte doit donc mêler, & donner les cartes le premier; il les prend à cet effet, les mêle autant qu'il juge à propos, puis les présente à son adverse partie, qui peut mêler s'il veut à son tour; en ce cas, celui qui est à donner les cartes doit mêler une seconde fois, & présenter à couper à son adversaire, qui doit pour lors les couper nettement; car celui qui les éparpilleroit, ou n'en couperoit qu'une, seroit obligé de recommencer, après que celui qui est à donner auroit

rebattu les cartes : Cela fait, celui qui donne met les cartes de dessous dessus, puis les distribue deux à deux, ou trois à trois, cela dépend de son caprice, & ce sont les deux nombres ordinaires, & jamais à une, ni au-dessus de trois.

Il faut continuer dans tout le cours de la partie, par le nombre qu'on a commencé; car si par fantaisie on venoit à vouloir changer la donne, il ne seroit pas permis, à moins que d'avoir averti avant que de mêler, en disant : Je donnerai par deux, ou par trois.

On donne donc de ces cartes jusqu'à ce que les Joueurs en aient eu chacun douze, de manière qu'il n'en reste plus que huit en la main de celui qui donne, & qu'il doit poser sur le tapis vis-à-vis de son adversaire, & de lui : Ces huit cartes sont appellées *talon*.

Avant que de passer plus loin, pour donner une idée générale du jeu dans ce Chapitre, comme nous nous le sommes proposé, il est à propos de faire remarquer que, si celui qui donne les cartes, au lieu de n'en donner que douze à son adversaire, lui en donnoit treize, ou les prend pour lui, il est libre à celui qui a la main, c'est-à-dire, qui n'a point mêlé de se tenir au jeu, ou de faire refaire, rendant en ce cas le coup nul; mais s'il s'y tient lorsqu'il a treize cartes, il doit laisser les trois cartes au dernier, c'est-à-dire, que le talon n'étant pour lors que de sept, il ne peut en prendre au plus que quatre, & moins s'il veut, par la raison que nous en donnerons ci-après; & si le dernier a treize cartes, il en écarte trois, & n'en prend que deux : Et si l'un des deux Joueurs se trouvoit avoir quatorze cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que lorsque dans le talon il y a une carte tournée, soit que le talon soit de sept, ou huit cartes, pourvu que le coup se

joue, le coup ſera bon ſi la carte tournée n'eſt pas celle qui eſt au-deſſus du talon, ou la première des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas, la carte étant vue des deux joueurs, on doit refaire néceſſairement, à cauſe que ſi l'on le laiſſoit à la volonté de celui à qui elle va de droit, il auroit l'avantage de s'y tenir s'il avoit beau jeu, & de refaire s'il l'avoit mauvais, ce qui ne ſeroit pas juſte, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la ſévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc, & dans la Provence, de condamner au grand coup, c'eſt-à-dire, à perdre cent ſoixante-dix points pour avoir tourné, ou vu une, ou pluſieurs cartes du talon de ſon adverſaire, eſt fort injuſte, & n'eſt point d'uſage parmi les gens qui jouent bien le Piquet; le Joueur qui tourne, ou voit une ou pluſieurs cartes du talon de ſon adverſaire, eſt condamné à jouer telle couleur que ſon adverſaire voudra, s'il eſt premier à jouer.

Il eſt à propos, pour l'intelligence de ce jeu, d'expliquer ce que c'eſt que *haſard.* Il y a dans ce jeu trois ſortes de haſards qu'on appelle *Repic*, *Pic*, & *Capot.*

Le *Repic* a lieu lorſque dans ſon jeu, ſans que l'adverſaire puiſſe rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte juſqu'à trente points : En ce cas au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, & au-deſſus, à meſure qu'il y a des points à compter au-deſſus de trente.

Le *Pic* a lieu lorſqu'ayant compté un certain nombre de points, ſans que l'adverſaire ait rien compté, l'on va en jouant juſqu'à trente, auquel cas, au lieu de dire trente, l'on compte ſoixante, & l'on continue de comptes les points que l'on fait par-deſſus.

Le *Capot*, c'eſt lorſque l'un des deux fait toutes les levées; il compte pour cela quarante points, au lieu que celui qui gagne ſeulement les cartes compte dix points pour les cartes; c'eſt fort mal à propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne ſauroit faire tous les haſards en un ſeul coup; tous conviennent qu'on peut joindre le Capot au Pic, & au Repic, ce qui arrive même ordinairement; & les gens qui ſe vantent de bien ſavoir le jeu, conviennent, comme moi, que par cette même raiſon l'on peut faire les trois haſards d'un ſeul coup: En voici l'exemple. Je ſuppoſe qu'un des Joueurs ait les quatre tierces major, & que ſon point ſoit bon, s'il eſt premier à jouer, il entrera par 4 du point, & 12 des tierces major, c'eſt 16; 16 & 14 d'As, c'eſt 90; 90 & 28 des deux quatorzes de Rois, & de Dames, feront cent dix-huit, & en jouant ſes cartes, il ira à cent ſoixante & un, qui joints aux quarante pour le Capot, feront deux cents un points du coup. Ce coup eſt ſi rare qu'il n'eſt peut-être jamais arrivé; mais il eſt de la juſtice qu'il vaille de la ſorte s'il arrive jamais.

Obſervez que, lorſque la tierce major eſt bonne pour le point, elle vaut quatre; & quand même elle ne ſeroit comptée que pour trois de point, les trois haſards y ſeroient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'eſt-à-dire pour compter ſoixante au lieu de trente, il faut être premier; car ſi vous n'êtes pas premier, & que le premier jette une carte qui marque, il comptera un; & vous, quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf, ſi vous levez la carte jettée, vous ne compterez cependant que trente, à moins que celui qui joue le premier ne jettât une carte qui ne comptât point, comme un neuf, un huit, ou un ſept, auquel cas, après avoir levé cette main, vous pouvez continuer de jouer

votre jeu jusqu'à trente, & compter soixante, le hasard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la sévérité qu'on a en Provence, & en Languedoc à l'égard du Pic, un Joueur qui, au lieu de dire soixante, ne diroit que trente, ne sauroit y revenir, & ne compte absolument que trente, au lieu que dans tout le reste du monde il en revient, & jamais les Joueurs ne doivent se faire ces difficultés, n'y ayant rien qui oblige à cette sévérité : La distraction de celui que compte trente au lieu de soixante, ne pouvant être qu'à son préjudice, il pourra donc y revenir jusqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup suivant.

Il faut remarquer encore que lorsque les deux parties sont fort avancées, les cartes blanches qui valent dix points, sont premièrement comptées, ensuite le point, les tierces, quatrièmes, cinquièmes, &c. viennent après cela les points que l'on compte en jouant, & enfin les dix points des cartes, ou les quarante du Capot.

Chapitre II.

De la manière dont se doit faire l'Ecart, & ce que c'est que Cartes blanches.

LOrsque chacun a ses douze cartes, qui composent son jeu, il les examine, & pour mieux connoître son jeu, doit arranger ses couleurs, c'est-à-dire, mettre les cœurs avec les cœurs, les piques avec les piques, & ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a cartes blanches : c'est-à-dire, s'il n'a point de peintures dans son jeu ; les peintures sont les Rois, les Dames, & les Valets ; enfin, si l'un des

deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches, après que l'autre a fait son écart, il étale ses cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre, & les cartes blanches lui valent dix points, qui sont comptés avant le point même, & qui servent à faire le Pic, & le Repic, & à les parer.

Le jeu ayant été ainsi examiné, & qu'un des Joueurs ait cartes blanches, ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire, qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires, pour en reprendre autant du talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux, ou trois, ou quatre; il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse & qu'il pourroit prendre.

Et si le dernier à prendre, lorsqu'on lui a laissé des cartes, ou autrement, ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé, ainsi que le premier, d'en prendre pour le moins une; s'il en laisse, il peut les voir, & le premier est en droit de les voir aussi, en accusant la couleur dont il commencera à jouer, & par laquelle il est obligé de jouer; & si le dernier ayant laissé des cartes, il les avoit mêlées avec celles de son écart, le premier est en droit de voir son écart en disant la couleur, dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice, ou par mégarde, celui qui a dit : Je commencerai par telle couleur, commençoit par une autre, il feroit libre au dernier de le faire commencer par telle couleur qu'il voudroit.

Comme ces regles sont plutôt faites pour les commençans que pour les maîtres, ils ne seront pas fâchés qu'on leur apprenne en passant, la manière dont il convient, de faire les écarts, & le but que l'on doit avoir en les faisant.

En faisant l'écart, le premier but des grands Joueurs est de gagner les cartes, & d'avoir le point, ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils sont plus forts; car il conviendroit de préférer quarante-un d'une couleur, à quarante-quatre d'une autre où la quinte ne seroit pas faite, quelquefois même la quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une seule carte peut faire une quinte major, ou le point, & servir à gagner les cartes, ce qui ne pourroit se faire, en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut observer que, si l'on joue pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorsqu'on joue pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne pour le grand coup absolument à la rentrée qui est fort incertaine; au lieu que, pour un petit coup, l'on porte un jeu que la rentrée, quelle qu'elle soit, doit rendre meilleur, & suffisant pour le faire, à moins que ce ne fussent absolument les cartes les plus opposées au jeu, ou de moindre valeur.

Il faut encore, en écartant, tirer à se faire des quatorzes; on appelle quatorze, quatre As, ou quatre Rois, quatre Dames, quatre Valets, ou quatre Dix; le quatorze d'As efface tous les autres, &, à la faveur de ce quatorze, on peut en compter un bien plus bas, comme seroit celui de Dix, encore que l'adversaire en eût un de Rois, de Dames, ou de Valets, parce que le quatorze plus fort annulle le moindre; & comme l'on compte au défaut des quatorzes, trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets, ou trois Dix, il est encore bon d'y tirer: Vous observerez que les trois As valent mieux que les trois Rois, & que le moindre quatorze empêche de compter trois As, & ainsi des autres; & qu'à la faveur d'un

quatorze on compte non-feulement d'autres quatorzes moindres, mais encore trois Dix, ou autres trois, pourvu que ce ne foit point de Neuf, de Huit, ou de Sept, encore que l'adverfaire eût trois d'une valeur au-deffus : Le moindre ufage rendra familier cette regle, qui femble d'abord une des plus difficiles du jeu.

Vous obferverez la même chofe à l'égard des huitièmes, feptièmes, fixièmes, quintes, quatrièmes, & tierces, auxquelles un homme qui fait fon écart, doit avoir égard pour tâcher de s'en procureur par fa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au jeu; vous en trouverez la valeur, & le nom dans le Chapitre fuivant, ce qui fervira à faire connoître aux Joueurs qui ne font pas bien au fait de ce jeu, ce qu'il convient mieux de porter.

Chapitre III.

Où l'on explique ce que c'eft que le Point, les Tierces, Quatrièmes, Quintes, Sixièmes, Septièmes, & Huitièmes.

LE point, c'eft un nombre de cartes d'une même couleur que l'on a dans fon jeu, & dont on affemble les points pour les accufer : Vous obferverez pour compter le point, que l'As vaut onze, & les figures dix chacune, le refte des cartes autant de points qu'elles en valent par ce qu'elles font marquées; un Dix, dix points, un Neuf, neuf, &c.

Le point étant affemblé, le premier à jouer l'accufe, c'eft-à-dire, dit le point qu'il a, &

demande à son adversaire s'il est bon; si l'adversaire n'en a pas autant, il dit qu'il est bon : Et s'il en a autant, il dit qu'il est égal; & s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas; enfin, qu'il soit bon, ou non, celui qui a le point plus fort compte pour ledit point autant de points qu'il y a de cartes, à moins que par exemple, ayant six cartes de point, elles ne fissent que 54, auquel cas les six cartes ne doivent être comptées que cinq, au lieu que s'il y avoit cinquante-cinq, elles en vaudroient six : Et ainsi de soixante & quatre, quarante-quatre, qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines, le cinquième point faisant la dixaine; trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre, étant comptés l'un & l'autre pour quatre; mais c'est celui qui a le plus de points qui les compte; & si le point est égal, personne ne le doit compter; il en est de même lorsque les deux Joueurs ont les mêmes tierces, quatrièmes, cinquièmes, &c. à moins que par une quinte, ou quatrième, ou tierce supérieure, il ne rende bonnes les tierces, quatrièmes, ou cinquièmes, qui pourroient être égales avec celles de son adversaire.

Des Tierces.

Il y a de six sortes de tierces : La première que l'on appelle major, & qui est composée d'un As, d'un Roi, & d'une Dame; la seconde appellée de Roi, composée d'un Roi, d'une Dame, & d'un Valet; la troisième de Dame, que la Dame, le Valet, & le Dix composent; la quatrième de Valet, qui est Valet, Dix, & Neuf; la cinquième de Dix, qui est Dix, Neuf, & Huit, & la sixième qu'on appelle tierce basse, ou fine, & qui est le Neuf, le Huit, & le Sept. Vous observerez qu'il faut pour faire une tierce, ainsi qu'une quatrième,

& une quinte, &c. que toutes les cartes soient de même couleur.

Les Quatrièmes.

Il y a cinq sortes de quatrièmes; la première qu'on appelle quatrième major, est composée de l'As, le Roi, la Dame, & le Valet; la seconde qu'on appelle de Roi, composée du Roi, de la Dame, du Valet, & du Dix; la troisième de Dame, composée de la Dame, le Valet, le Dix, & le Neuf; la quatrième de Valet, composée du Valet, du Dix, du Neuf, du Huit; & la cinquième, dite quatrième basse, du Dix, du Neuf, du Huit, & du Sept.

Les Quintes.

Il y a de quatre sortes de quintes; la première appellée quinte major, est composée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, & le Dix; la seconde, dite de Roi, est composée du Roi, de la Dame, du Valet, du Dix, & du Neuf; la troisième de Dame, composée de la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, & le Huit, & la quatrième, dite quinte basse, ou au Valet, du Valet, du Dix, du Neuf, du Huit, & du Sept.

Les Sixièmes.

Il y a de trois sortes de sixièmes; la première dite sixième major, est composée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, & le Neuf, la seconde de Roi, composé du Roi, de la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, & le Huit; & la troisième appellée de Dame, ou basse, que composent la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit, & le Sept.

Les Septièmes.

Il y a de deux ſortes de ſeptièmes ; la première dite ſeptième major, compoſée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, & le Huit ; & la ſeconde de Roi, que compoſent le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit, & le Sept.

Les Huitièmes.

Il n'y a qu'une ſorte de huitième, qui eſt compoſée de l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit, & le Sept, qui ſont toutes les cartes d'une couleur.

Voilà à quoi il eſt encore bon de viſer en faiſant ſon écart, & étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir ; car une tierce bonne vaut à celui qui la compte trois points ; une quatrième quatre, & une quinte en vaut quinze ; une ſixième, ſeize ; une ſeptième dix-ſept, & la huitième dix-huit, outre les points qui ſont accordées pour le point ; par exemple, un Joueur qui auroit une quinte major, dont le point ſeroit bon, compteroit quinze pour la quinte, & cinq pour le point, ce qui feroit vingt ; & ainſi de la quatrième ; qui vaudroit quatre pour le point, & quatre pour la quatrième ; la même choſe ſe fera à l'égard des ſixièmes, ſeptièmes, & huitièmes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déja dit ci-devant, que celui qui a la plus haute tierce, quatrième, quinte, & ainſi des autres qui ſuivent, annulle toutes celles qui ſont au-deſſous : Par exemple, une tierce major annulle une tierce de Roi, & ainſi des quatrièmes, quintes, &c. en obſervant que la moindre quatrième annulle la plus haute tierce, la moindre quinte, la plus haute quatrième, la moindre ſixième, la plus

haute quinte ; & la moindre feptième, la plus haute fixième : La huitième annulle toutes les autres efpeces de féquences.

Obfervez que toutes ces tierces, quartes & quintes, &c. font des féquences; obfervez en même tems, comme l'a été déja dit ci-devant; qu'à la faveur d'une tierce, ou quatrième, ou quinte, & ainfi des autres bonnes, l'on fait paffer les moindres tierces, encore que l'adverfaire en eût de plus fortes; & l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'adverfaire étant annullé par la féquence fupérieure; & s'il y a de l'égalité dans la plus haute féquence entre les deux Joueurs, celui qui en auroit plufieurs autres, ou de la même force, ou moindres, n'en compteroit pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paroît que l'on a expliqué fuffifamment toutes les féquences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit obferver en comptant le jeu, & la manière de jouer les cartes.

Chapitre IV.

De l'ordre qu'on doit tenir en comptant fon jeu, & de la manière de jouer les cartes.

APrès que chacun des Joueurs a pris du talon les cartes qu'il doit y prendre, il doit affembler fon jeu pour voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramaffer la couleur dont il a en plus grand nombre pour en compofer fon point & l'accufer : & fi le dernier en a davantage dans fon jeu, il dit : Il ne vaut pas, s'il en a autant, il dit : Il eft égal; & s'il en a moins, il ré-

pond qu'il eſt bon : Après avoir compté le point, il doit examiner s'il n'a pas des tierces, quatrièmes, quintes, &c. afin de compter autant de points, ſi ce qu'il en a n'eſt point défendu par l'adverſaire.

Vous obſerverez que le point, tierces, quatrièmes, quintes, &c. doivent être mis ſur la table, afin qu'on puiſſe en compter la valeur; car, par exemple, ſi un des Joueurs qui auroit accuſé le point, ou des tierces, quatrièmes, quintes, &c. & que l'on lui auroit répondu valoir; ſi, dis-je, ce Joueur oublioit de les montrer, & jouoit ſans les avoir comptées, il ne pourroit plus y revenir, & ſon adverſaire compteroit ſon point, encore qu'il fût moindre, ſes tierces, quatrièmes, quintes, encore qu'elles fuſſent plus baſſes, pourvu néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jetter ſa première carte, ſans quoi, c'eſt-à-dire, s'il l'avoit jettée, il ne ſeroit plus temps d'y revenir, & pour lors ils ne compteroient ni l'un, ni l'autre.

Après que l'on a examiné, & compté les tierces, quatrièmes, quintes, &c. il faut examiner ſi l'on a quelque quatorze; les quatorzes ſont quatre As, quatre Rois, quatre Dames, quatre Valets, quatre Dix, comme il a déjà été dit : Un quatorze bon eſt compté pour quatorze points; le ſupérieur annulle l'inférieur, & fait que l'on peut à ſa faveur compter trois As, trois Rois, ou trois Dames, &c.

S'il n'y a point de quatorze dans le jeu, on cherche à compter, ou trois As, ou trois Rois, ou trois Dames, ou trois Valets, ou enfin trois Dix, les plus hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné ſon jeu, & vu par les interrogations faites, ce qu'il y a de bon dans ſon jeu, le premier commence à le comp-

ter : La première chofe qu'il compte, ce font les cartes blanches qui valent dix points; s'il les a, il commence alors, en difant : Dix de cartes blanches valent dix; & s'il a le point, il étale, & compte s'il a cinquante en point; dix, & cinq pour le point c'eft quinze ; fi enfuite il a une quatrième bonne, il l'étale également, & ajoute quatre points à quinze, qui font dix-neuf; s'il a outre cela un quatorze, ou trois As, ou trois de quelqu'autre chofe qui foit bon, il les ajoute encore; & après avoir compté tout fon jeu, il joue une carte en comptant un point pour la carte qu'il joue, fi elle eft ou un As, un Roi, une Dame, un Valet, un Dix, qui font les feules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué la carte, le dernier avant de jouer montre fon point, s'il l'a bon, fes tierces, quatrièmes, ou quintes, &c. compte fes quatorzes, ou fes trois As, trois Rois, &c. fes cartes blanches, s'il les avoit; & après avoir ajouté enfemble tout ce qu'il a à compter, il leve la carte que le premier a joué, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever; & lorfqu'il prend la levée il ajoute par telle couleur qu'il veut.

L'on obfervera que, comme il n'y a point de furprife au jeu de Piquet, celui qui, en jouant fes cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue; faute de quoi celui qui auroit fourni, comptant qu'il continuoit à jouer de la couleur dont il jouoit auparavant, feroit en droit de reprendre la carte jettée, quand même elle feroit de la couleur jouée.

A l'égard de la manière de jouer les cartes, comme il faut que ce foit l'ufage qui enfeigne la manière la plus avantageufe de les jouer, on fe contentera d'en dire deux mots en général.

Il eft certain que c'eft principalement à la

manière de jouer les cartes que l'on connoît un bon Joueur d'avec celui qui ne l'est pas; & il n'est pas possible de les bien jouer, que l'on ne connoisse la force du jeu: C'est-à-dire, par le jeu que l'on a, l'on doit connoître ce que l'adversaire peut avoir, & ce qu'il doit avoir écarté, en faisant encore attention à ce qu'il montre de son jeu, & à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur, en jouant ses cartes, doit être de les gagner en premier lieu: En second, de faire davantage de points, & empêcher l'adversaire d'en faire : Mais le principal objet, ce sont les cartes, qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, que ce sont les meilleures cartes de la couleur jouée qui font la levée; car, par exemple, s'il étoit joué le Roi de trefle, & que vous en eussiez l'As, vous leveriez la main; au lieu que s'il n'en étoit joué que le Sept, & que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous jouassiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée iroit à celui qui auroit joué le Sept.

Si par mégarde celui qui fournit sur la carte jouée, ne jouoit pas de la couleur que son adversaire jette, s'il en avoit, quoique sa carte fût sur le tapis, il lui seroit permis de la relever pour en fournir, sans qu'il en coûte pour cela aucune peine.

Un premier quelquefois aura le malheur que son point, ses quintes, ses quatrièmes, ses tierces, & autres choses qu'il peut avoir ne lui vaudroient rien, pour lors il commencera à compter par un, en jettant telle carte de son jeu qu'il jugera à propos, & il continuera à jouer jusqu'à ce que son adversaire ait joué une carte plus haute que la sienne.

Celui qui est second en carte, avant que de jouer, comme il a déjà été dit, compte tout ce qu'il a à compter dans son jeu, & lorsqu'en jouant les cartes il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut; ils jouent de la sorte jusqu'à ce que leurs douze cartes soient jettées : Celui qui fait la dernière levée compte deux points, si la carte qu'il joue est une carte qui marque; & un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte ensuite ses levées, & celui qui en a le plus, compte dix pour les cartes; & lorsqu'elles sont égales, elles ne sont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'est pas plutôt fini que chacun doit marquer, ou avec des jettons, ou avec un crayon ce qu'il a fait de points, jusqu'à ce que la partie s'acheve : On recommence à donner les cartes après les avoir mêlées, & donné à couper, comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, supposé qu'on ne finisse point la partie d'un seul coup.

Lorsqu'on recommence une autre partie, si celui qui a perdu veut jouer, on coupe pour savoir qui sera le premier, & de la manière qu'on l'a déjà dit, à moins qu'on ne soit convenu au commencement du jeu que la main suivroit.

Dans l'un & l'autre cas, on continue alternativement à donner; il est libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorsque la partie est achevée; mais non pas dans le cours de la partie, à moins que de payer ce que l'on joue.

Chapitre V.

Le Piquet à écrire.

CEtte manière de jouer le Piquet est fort en usage parmi les honnêtes gens, qui en forment par-là un jeu d'une grande société, puisqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, six, & sept personnes : Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, & les autres ensuite alternativement.

Lorsque l'on joue au *Malheureux*, celui qui est marqué continue à jouer, & celui qui marque est relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs sorte le coup fini, chacun relevant à son tour ; au lieu que lorsqu'on joue à *tourner*, l'on commence par un côté, & l'on tourne toujours du même côté : Par exemple, je commencerai la partie avec le Joueur qui sera à ma droite : Après que nous aurons joué notre coup, il jouera encore un coup avec le Joueur de sa droite, & ainsi des autres; c'est la manière la plus égale de jouer ce jeu.

Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de Rois, ou de tours, si c'est six, neuf, ou douze Rois, plus, ou moins; un Roi c'est deux tours, & un tour c'est deux coups : On l'appelle encore *Ide* en plusieurs Provinces. Il faut pour qu'un tour soit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois : L'on convient ensuite de la valeur de chaque point, soit deux liards, un sol, ou davantage, si l'on veut; l'on voit après à qui fera.

L'on joue du reste selon les regles du Piquet, & chacun des deux Joueurs fait une fois seulement, & l'on compte à demi-tour les points que

l'on fait de plus que ſon adverſaire, en les marquant avec des jetons : Par exemple, on ſuppoſe que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, & ſon adverſaire dix ; ce ſont dix points que le premier a contre l'autre, & qu'il marque avec des jettons juſqu'à ce que le ſecond coup ſoit joué : Si dans ce ſecond coup, celui qui a les dix points ſur l'autre n'en faiſoit encore que dix, & que ſon adverſaire en fit quarante, ce feroit vingt points que celui-ci auroit plus que lui de ce ſecond coup, parce que de quarante points il faudroit en rebattre vingt points; ſavoir dix du coup précédent, & dix du ſecond coup; par conſéquent, il reſteroit vingt points que lon écriroit pour le perdant, & ainſi des autres coups.

Cependant, comme l'idée qu'on vient de donner n'eſt pas ſuffiſante pour certaines gens qui ne ſe contentent pas de voir les choſes, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une Table ci-après qui leur apprendra la manière dont ils doivent marquer ceux qui perdent : Obſervez ſeulement que tous les points qui ſe trouvent au-deſſous de cinq, ne ſont comptés pour rien, & que cinq points, ou au deſſus valent dix.

Par cette raiſon, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre, c'eſt-à-dire, qu'ils feront marqués pour vingt, & ainſi des autres. Si l'on eſt trois Joueurs, l'on fait trois colonnes, à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à meſure qu'il eſt marqué.

TABLE

Qui marque douze Rois, ou Tours joués

Jean.	Pierre.	Denis
30	30	60
40	40	110
100	30	30
30	50	90
70	50	70
90	60	100
50	30	30
60	80	20
addition.	*addition.*	*addition.*
470	370	510

Voilà donc les colonnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze Rois qu'ils ont joués. Il faut après cela additionner chaque colonne, pour voir à combien les points montent, & les ranger comme on le va voir.

Addition des points des Joueurs.

Jean . . . 470 points.
Pierre . . 370
Denis . . 510

Total 1350 points, qu'il faut diviser entre

trois personnes; ce qui fait pour chacune 450 points. Cette division étant faite, chaque Joueur prend sa rétribution; de manière que Pierre qui n'a que 370 points, gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450, qui font son tiers dans 1350 points; ainsi, Jean qui est marqué de 470 points, perd 20 points, à cause qu'il a ce même nombre au-dessus de 450; & par la même raison Denis perd 60 points, ayant ce même nombre au-dessus de 450 : Lorsqu'il y a quelque dixaine de surnuméraire, elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paie ordinairement une consolation à ce jeu, qui est de 20 par marqué, plus, ou moins, ainsi qu'on en convient; en sorte que si elle est de 20, le Joueur qui est marqué de 30 par le jeu, est marqué de 50 en perte, & ainsi des autres.

Seconde manière de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre manière de jouer le Piquet à trois, ou à cinq, moins embarrassante en ce qu'il n'est pas besoin de plumes, ni de papier, ni d'addition : La voici.

Chaque Joueur prend la valeur de six cents marques en cinq fiches, & dix jettons; chaque fiche vaut dix jettons, & chaque jetton est compté pour dix marques; de façon qu'un Joueur marqué de trentre, en mettant trois jettons, paye.

L'on joue du reste le jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réserve qu'il y a au bout de la table, au lieu d'un écritoire, un corbillon, dans lequel on met ce dont on est marqué, & que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la partie.

La consolation se paie de la même chose par le marqué, qui, au lieu de dix, dont il est marqué par le jeu, en met trente dans le corbillon, & au lieu de trente, cinquante, & ainsi des autres; & outre cette consolation, il y en a une autre que celui qui est marqué paie également, & qui est deux jettons qu'il paye en propre à celui qui l'a marqué d'un grand, ou petit coup; c'est la même chose; & un Jetton aux autres Joueurs: il en est de même payé lorsqu'il marque, ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Observez que lorsque les coups de deux Joueurs sont égaux, ou qu'il ne reste pas à l'un quatre points de plus qu'à l'autre, c'est un refait, & celui qui est marqué après un refait, paye pour cela au corbillon vingt marques de plus, & pour deux refaits quarante, & ainsi des autres.

A moins que l'on ne soit convenu auparavant que pour empêcher les refaits, on marquera à un point; en ce cas, pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups soient absolument égaux.

Après que la partie est achevée de jouer, ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu dessein de jouer, & que le corbillon est partagé, chacun voit ce qu'il gagne, ou perd, sans aucun embarras, & les jettons impairs, & surnuméraires qui n'ont pu être partagés, sont au profit de celui qui perd davantage.

Troisième manière de jouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même manière; c'est-à-dire, en prenant chacun la valeur de six cents marques; l'on peut jouer un contre un, se payant ce dont l'on est marqué l'un à l'autre, & ce jeu est fort égal: L'on fait à ce jeu la consolation aussi forte que l'on veut.

L'on joue également ce jeu deux contre deu: ce font même les parties ordinaires, ou de contre un; on appelle celui qui joue feul cont deux, *la Chouette.*

Pour toutes ces façons de jouer, vous aur recours aux regles, qui font les mêmes pour to ce qu'on appelle Piquet.

LOIX, OU REGLES
DU JEU DE PIQUET
Avec les décisions des meilleurs Joueur fur les coups les plus difficiles.

I.

S'Il fe trouve que l'un des Joueurs ait plus d cartes qu'il ne faut, fi le nombre n'en exced pas treize, il eft au choix de celui qui a la mai de refaire, ou de jouer, felon qu'il le trouv avantageux à fon jeu; lorfqu'il y a quatorz cartes, ou plus, l'on refait néceffairement.

La raifon qui fait décider ce coup de la forte eft que lorfqu'il y a treize cartes à l'un des deu jeux, c'eft par la faute de celui qui a mêlé; c'ef pourquoi s'il y a une peine, c'eft à lui à la fubir; c'eft une regle généralement reçue.

I I.

Si celui qui eft le premier a treize cartes au lieu de douze, & qu'il veuille jouer, & ne poin refaire, il le peut; mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laiffer au dernier fes trois cartes : Au contraire, fi celui

qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire, ou de jouer ; il prend dans ce second cas autant de cartes qu'il en prendroit si le talon n'étoit pas faux, & le dernier qui a treize cartes en écarte trois, & n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir ; tout cela doit se faire en s'avertissant l'un l'autre, & avant que d'avoir vu les cartes que l'on prend ; car après cela l'on n'y est point reçu, & il faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, savoir de ne rien compter.

La justice qui est rendue au premier, lorsqu'on laisse le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même tems à faire sa légitime au dernier lorsqu'il n'a pas les treize cartes, & lorsqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-delà des douze cartes qui doivent composer son jeu ; & il ne peut du reste avoir plus de douze cartes que par sa faute, qui sera punie à la rigueur si le cas arrive. Cette regle est aussi généralement reçue.

III.

Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son adversaire de compter tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes, ou davantage.

La rigidité de cette regle est fondée sur la justice, puisque souvent une carte suffit dans un jeu pour le faire valoir & abattre. Elle est reçue de tous les Joueurs de Piquet qui se piquent de savoir le jeu.

I V.

Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans son jeu, n'y ayant point de faute à jouer avec moins de cartes; mais son adversaire compte toujours la dernière, attendu qu'il ne fournit point, & par conséquent il ne sauroit être capot; au lieu que celui qui a moins de cartes le seroit, si son adversaire faisoit les onze premières levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzième.

Il semble d'abord que l'on soit moins rigide sur cette regle que sur la précédente; cependant si l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne se préjudice qu'à lui-même, on le trouvera suffisamment puni de risquer le capot sans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette regle de la sorte.

V.

Qui a commencé à jouer, & oublié à compter cartes blanches, le point, ou les As, Rois, Dames, &c. ou les tierces, quatrièmes, quintes, &c. qu'il peut avoir des bonnes dans son jeu, n'est plus reçu à les compter après, & tout cét avantage devient nul pour lui.

Cette regle est rigide, en ce qu'il semble n'y avoir point de mauvaise foi; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter son jeu, faisant une faute, il est juste qu'il en soit puni. Tous les joueurs admettent de même cette regle.

V I.

Lorsqu'avant que de jetter la première carte,

on ne montre pas le point qu'on a plus que son adversaire, ou quelque tierce, quatrième, &c. on ne peut plus y revenir, & on les perd. En ce cas, le premier à qui l'on auroit dit que son point ne vaut pas, ou ses tierces, &c. ou trois de quelques autres choses, est en droit, pourvu qu'il ne joue pas sa seconde carte, de compter son jeu, qu'on lui auroit dit ne point valoir, & qu'on n'auroit point montré, ou accusé.

C'est avec justice que l'on admet à revenir pour compter son jeu, celui à qui on auroit dit que son jeu n'étoit pas bon, puisqu'il ne le montre pas sur la parole de l'adversaire, lequel étant de mauvaise foi, pourroit toujours dire : Ne vaut pas, au hasard qu'on oublieroit de le montrer auparavant de jouer. Tous les Joueurs sont d'accord sur cette regle.

VII.

L'on doit continuer à donner de la même manière que l'on a commencé, soit par deux, ou par trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on n'avertisse que l'on donnera par deux, ou trois: Alors l'on peut changer de manière sans avertir, en commençant chaque partie.

La raison de cette regle est plausible, puisqu'un Joueur qui connoîtroit les cartes, & qui verroit que la troisième, ou quatrième seroient bonnes, donneroit par deux, ou par trois, cherchant par-là son avantage. Elle est reçue de tous les Joueurs, & fort bien établie pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII.

Il n'est pas permis d'écarter à deux fois ; c'est-

à-dire, que du moment que l'on a touché le talon après avoir écarté tel ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut les reprendre, & cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raison a fait recevoir de tous les Joueurs la présente regle.

I X.

Il n'est pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter; c'est pourquoi lorsque celui qui a la main ne prend pas les cinq cartes du talon, il doit dire à son adversaire: Je n'en prends que tant, ou j'en laisse tant. La même raison a fait établir cette regle qui est généralement reçue, afin de lever le prétexte qu'on pourroit avoir lorsqu'on est dernier, de dire que l'on ne sait point le nombre des cartes qui reste au talon, le premier ayant pu en laisser.

X.

Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, & s'apperçoit de sa bévue, avant que d'en avoir retourné aucune, ou mise sur les siennes, est reçu à mettre ce qu'il a de trop sans encourir aucune peine, pourvu néanmoins que son adversaire n'ait point pris les siennes; car s'il les avoit prises, & vues, il lui seroit loisible de jouer le coup, ou de refaire; & si le coup se jouoit, la carte de trop seroit mise à l'un des deux écarts, après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été long-tems disputé, a été enfin décidé selon les droits de la justice, puisque par cette décision on a mitigé la punition; de sorte que, quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui

a trop de cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée, devant même que de la joindre à son jeu, il n'y a par conséquent pas de mauvaise foi a punir : Cependant comme il fait faute, il est de la justice que celui à qui cette carte seroit allée, & qui auroit pu rendre son jeu bon, soit le maître de s'y tenir, ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par raison, & sans prévention, trouvant cette regle fort bien établie, & l'admettent comme elle est.

X I.

Si celui qui donne deux fois de suite, reconnoît sa faute avant d'avoir vu aucune de ses cartes, son adversaire sera obligé de faire, encore même qu'il ait vu son jeu.

Cette regle est très-conforme à l'équité, puisqu'un chacun doit faire à son tour, & que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi, dès qu'il en avertit avant que de voir son jeu : Elle est reçue ainsi par-tout.

X I I.

Quand le premier accuse son point, & ce qu'il peut avoir à compter dans son jeu, & que l'autre lui ayant répondu : Cela est bon, il s'apperçoit ensuite en examinant mieux son jeu qu'il s'est trompé, pourvu qu'il n'ait point joué, il est reçu à compter ce qu'il a de bon, & efface ce que le premier auroit compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des Joueurs qui admettent que lorsque l'on a accusé son point, on doit s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais bien le diminuer, si l'on s'apperçoit n'en avoir pas

autant que l'on avoit d'abord accusé; je serois bien de leur sentiment là-dessus, particulièrement si cela arrivoit souvent : Il n'en est pas de même à l'égard des tierces, quatrièmes, &c. quatorze, & trois As, &c. on peut toujours y revenir jusqu'à ce que l'on ait joué, excepté, par exemple, si un Joueur ayant trois As, ou choses semblables, & qu'il demandât si trois Valets sont bon pour découvrir si son adversaire à trois dames qu'il pourroit avoir, il ne sauroit revenir à compter ce qu'il a de bon; il en est de même d'une tierce supérieure, si l'on demandoit d'une de beaucoup inférieure, la même chose.

Cette regle regarde les deux Joueurs, & elle a lieux par-tout à l'égard des tierces, quatrièmes, &c. quatorze, trois As, trois Rois, &c. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cause qu'il pourroit y avoir de la surprise en faisant découvrir par-la à son adversaire le côté dont il a son point, qu'il pourroit avoir de deux côtés : Si cependant le coup arrivoit une fois par hasard, il pourroit y revenir : Au lieu que si cela arrivoit plusieurs fois, on pourroit obliger un Joueur sujet à se méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuseroit, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII.

Celui qui pouvant avoir quatorze d'As, de Rois, de Dames, de Valets; ou de Dix, en écarte une de celles-là, & n'accuse par conséquent que trois As, & qu'on lui a dit qu'ils sont bons; celui-là, dis-je, est obligé de dire au juste à son adversaire laquelle de ces cartes lui manque, pourvu qu'il le lui demande d'abord après qu'il a joué la première carte de son jeu.

Cette regle est établie afin d'éviter l'embarras que causeroit la nécessité où l'on seroit d'étaler ses quatorzes, ou ses trois As, Rois, &c.

X I V.

S'il arrivoit que le jeu de cartes se rencontrât faux, c'est-à-dire, qu'il y eût deux dix, ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il eût une carte de plus, ou de moins, le coup seulement demeureroit nul; les précédens, s'il y en avoit de joués, seroient cependant bons.

Cette regle porte en elle-même la raison pourquoi elle est faite, n'y ayant point de jeux où l'on joue les coups faux.

X V.

Si en donnant les cartes il s'en trouve de retournée, il faut rebattre, & recommencer à les couper, & à les donner, à cause du désavantage qu'elle pourroit apporter à celui dans le jeu de qui elle se trouve, & de l'avantage que pourroit en tirer l'adversaire.

X V I.

S'il se rencontre une carte tournée au talon, le coup est bon, pourvu que ce ne soit pas la carte de dessus, ou bien la première des trois que le dernier doit prendre; & s'il y en avoit deux, il faudroit refaire.

Ce coup, qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs; & leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du talon ne sauroit être vue, si celui qui la prend veut prendre garde à son jeu; d'ailleurs, quand même elle seroit vue, elle ne le seroit qu'après que les écarts sont faits; ce qui ne sauroit plus changer le jeu, & par conséquent y préjudicier: Cette regle est

généralement reçue par tous ceux qui se piquent de savoir le piquet.

XVII.

Celui qui accuse faux, comme de dire : J'ai trois, ou quatre As, Rois, Dames, Valets, ou Dix, qu'il pourroit avoir même, & qu'il n'a cependant pas, ne compte pour cela rien de tout ce qu'il a dans son jeu, à moins qu'il ne se reprenne avant de jetter la première carte; car s'il a joué seulement une carte, & que son adversaire s'apperçoive d'abord, ou au milieu, ou à la fin du coup, qu'il a compté faux, il l'empêche non-seulement de rien compter de son jeu, mais il compte encore tout ce qui est bon dans le sien; ce que l'autre ne peut point parer : Il en est de même de celui qui, au lieu de compter quatorze d'As, ou de Rois, &c. ou trois de quelque chose, compteroit à la place ce qu'il n'auroit pas, comme au lieu des As compteroit des Rois, &c.

Il est aisé de comprendre que cette regle n'a été faite que pour punir la mauvaise foi de ceux qui, sous prétexte de se tromper, pourroient compter ce qu'ils n'auroient pas, & qu'ils pourroient avoir; & il faut punir comme mauvaise foi tout ce qui peut être soupçonné l'être, la moindre apparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette regle.

XVIII.

Toute carte lâchée, & qui a touché le tapis est censée jouée : Si pourtant on n'étoit que second à jouer, & qu'on eût couvert une carte de son adversaire qui ne fût pas de même couleur, & qu'on en eût dans son jeu, en ce cas il est permis de la reprendre pour fournir de la

même peinture, ne pouvant pas y renoncer; il n'y a aucune peine pour cela : Mais si n'ayant pas de la couleur jouée, on jettoit par mégarde une carte au lieu d'une autre, il ne feroit plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main.

Personne ne s'est jamais opposé à cette regle, puisque n'y ayant point de triomphe à ce jeu, il ne sauroit y avoir de renonce.

X I X.

Celui qui, pour voir les cartes que laisse le dernier, lorsqu'il en laisse, dit : Je jouerai de telle couleur, & qui ensuite jouant ne jette pas de la couleur qu'il feroit obligé de jouer, il dépend de son adversaire de lui faire jouer de la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition imposée à ce coup, est pour empêcher qu'il ne se passe rien au jeu qui ait apparence de mauvaise foi. Tous Joueurs s'y soumettent.

X X.

Celui qui, par mégarde, ou autrement, tourne, ou voit une carte du talon, doit jouer de la couleur que son adversaire voudra, autant de fois qu'il auroit vu de cartes; une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée, deux s'il y en a eu deux.

Cette regle regarde le dernier dont le premier a vu quelque carte : Car si le dernier voyoit ou tournoit le talon du premier, il seroit libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vu son jeu.

C'est sans doute cette regle qui a fait le plus de bruit au jeu de Piquet, & pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-tems par-

tagés ; je ne conçois pas que l'on puiſſe, en Provence, & en Languedoc, condamner au grand coup un homme qui a tourné une carte du talon.

Tous les Joueurs fameux ſont du même ſentiment rapporté, & la ſeule raiſon naturelle leur en ſert de preuve.

X X I.

Celui qui, ayant laiſſé une carte du talon la mêle à ſon écart, avant que de l'avoir montré à ſon adverſaire, peut être obligé par lui, après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera, à lui montrer tout ſon écart : Il lui eſt permis de ne pas la voir, ni montrer, pourvu qu'il ne la mêle point à ſon écart.

Cette regle eſt dans la juſtice ; puiſque dès que le dernier a vu la carte qu'il laiſſe, ſon adverſaire eſt en droit de la voir : Dans le doute laquelle c'eſt, il eſt juſte qu'il les voie toutes : Cette regle eſt généralement reçue.

X X I I.

Qui reprend des cartes dans ſon écart, eſt ſurpris à en changer, ou fait d'autres tours de fripon, perd la partie, & doit être chaſſé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne ſauroit être aſſez forte, puiſque c'eſt pour punir un fripon avéré.

X X I I I.

Qui quitte la partie avant qu'elle ſoit finie la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeaſſent à quitter ; il faut en ce cas que ce ſoit d'un mutuel conſentement qu'elle ſoit remiſe.

C'eſt pour prévenir les abus qui ſe gliſſeroient tous les jours par ceux qui, voyant leur partie mauvaiſe, voudroient la renvoyer, afin d'éviter enſuite de la finir.

X X I V.

Celui qui, croyant avoir perdu, jette ſes cartes qu'on brouille avec le talon, perd en effet la partie, encore qu'il s'apperçoive après qu'il s'eſt mépris; mais ſi rien n'eſt mêlé, il peut revenir, pourvu que l'autre n'ait pas brouillé ſon jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en ſa main deux, ou trois cartes, & croyant que ſon adverſaire les a plus hautes, il les jette toutes enſemble ; ſi celui qui joue contre lui montre alors ſes cartes, il les leve pour lui, quoique ſes cartes ſoient inférieures, & le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui reſtent.

Cette regle eſt fort bien établie, puiſque celui qui auroit beſoin de ſon écart pour achever, n'auroit qu'à céder la partie, s'il lui étoit permis de reprendre ſon jeu qui ſeroit brouillé, & prendre par-là les cartes dont il auroit beſoin; & la vivacité de celui qui cede ſes cartes en comptant que ſon adverſaire en a de plus hautes, ne mérite pas une moindre punition.

X X V.

Celui qui, étant dernier, écarteroit, & prendroit les cartes du premier avant que le premier eût eu le tems de faire ſon écart, & les auroit mêlées à ſon jeu, perdroit la partie s'il jouoit au cent, & le grand coup s'il jouoit en partie; mais ſi le premier avoit eu le tems d'écarter, & qu'il eût attendu que le dernier eût pris ſes cartes, ſa

croyant être le premier, le coup ſera bon, & celui qui eſt de droit premier commencera à jouer.

Cette regle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puiſque la mauvaiſe foi eſt maniſeſte dans celui qui ſe hâte de faire ſon écart pour prendre les cinq cartes que ſon adverſaire doit prendre; au lieu que dans le ſecond, c'eſt préciſément la faute du premier, qui doit ſavoir que c'eſt à lui à en prendre cinq.

XXVI.

Quand on n'a qu'un quatorze en main qui doit valoir, on n'eſt pas obligé de dire ſi c'eſt d'As; de Rois, de Dames, &c. on dit ſeulement *quatorze*; mais ſi on en peut avoir deux dans ſon jeu, & que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte, ou deux qui vous réduiſent à un ſeul, alors on eſt obligé de nommer le quatorze que l'on a.

Cette regle eſt naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un quatorze à craindre, doit néceſſairement ſavoir le quatorze que l'adverſaire accuſe; au lieu qu'il n'en eſt pas de même s'il en a deux, pouvant en avoir un bon, & un plus bas qui ne vaudroit pas.

LE TRE-SETTE,

OU REGLES

DU JEU DE TROIS-SEPT.

ORDRE DU JEU.

§. 1.

PLus un Jeu est sujet à avoir des regles, plus il demande l'attention de ceux qui le jouent. Chaque carte de Trois-Sept est, pour ainsi dire, assujettie à des regles établies, & rien n'y est arbitraire. Il est donc d'une nécessité indispensable de bien connoître ces regles, & de s'y conformer en tout point.

§. 2.

Ce Jeu doit son invention à l'Espagne; il se ressent un peu du flegme qu'on attribue à cette grave nation, & il veut être joué sans la moindre distraction.

§. 3.

Selon la première institution, il doit être joué à quatre, deux contre deux, les compagnons placés vis-à-vis l'un de l'autre en forme de croix.

§. 4.

Les mêmes cartes dont on se sert au jeu de Quadrille, servent souvent au Trois-Sept. Chacun joue avec dix cartes, qui se donnent en trois fois, & chaque carte est bonne dans sa couleur. Le Trois est la première, ensuite le Deux, l'As,

le Roi, la Dame, le Valet, le Sept, jufqu'au Quatre inclufivement.

§. 5.

Regle. Si on donne mal les cartes à une près, & celui qui a la main eft content de fon jeu, il eft le maître de tirer, ou faire tirer, fans voir, une carte hors du jeu de celui qui en a eu de trop, & peut continuer. Mais fi l'erreur eft de plus d'une carte, il faut en donner d'autres, fans que celui qui a la main la perdre.

§. 6.

En fe mettant au jeu, un de ceux qui jouent enfemble fe pourvoit de vingt & un jettons dont, pour la commodité, on a accoutumé de fe fervir d'un qui eft plus grand que les autres, & qu'on fait valoir pour dix, & onze petits jettons.

§. 7.

La partie eft fixée à vingt & un points, elle eft payée avec une fiche d'une valeur ftipulée. Si l'on parvient à marquer tous fes 21 jettons avant que la contre-partie ait marqué onze des leurs, on gagne une partie double, qu'on paye avec deux fiches.

§. 8.

On fait des points de deux manières; avant de jouer, ce qu'on appelle *Points d'annonce*; & après que chacun a joué fes dix cartes, ce qu'on appelle *Points du Jeu*.

§ 9.

En premier lieu, quand celui qui eft en main a joué une carte, & que les trois autres y ont fourni, il examine fon jeu, & fait fon *Annonce* de la façon fuivante : Le Trois, le Deux, & l'As de la même couleur, & dans une feule main, s'appelle *Napolitaine*, on la montre, & on marque trois points. Si les cartes, qui font avec, vont de fuite, comme Roi, Dame, Valet, Sept, &c. on compte autant de points qu'on a montré de

cartes. Pour trois Trois, trois Deux, trois As, & trois Sept, on marque trois, & pour tous les quatre de ces mêmes cartes, on marque quatre jettons. Pour trois Rois, trois Dames, trois Valets, jusqu'au Quatre, on marque un, & pour les quatre de ces mêmes cartes, deux jettons.

Regle. Il faut annoncer les cartes dans l'ordre qu'on se trouve placé, n'étant pas permis d'annoncer, ni fournir aucune carte avant son tour. Car ayant la main, si l'on annonce 3 Trois, 3 Deux, ou 3 As, avant d'avoir joué une carte, on peut obliger celui qui l'a fait, de jouer une de celles qu'il vient d'annoncer, ce qui très-souvent pourra gâter tout son jeu.

Regle. Si l'on ne montre tout de suite les cartes dont on annonce trois, il faut d'abord dire, quel Deux, quel Trois, quel As manque, parce que celui qui le demandera, va découvrir qu'il n'a point dans son jeu, celui qui manque dans le jeu de celui qui a annoncé.

§. 10.

On compte les points du jeu de la façon suivante : Trois figures, de quelque couleur qu'elles soient, font un point. Les Trois, les Deux, les Rois, les Dames, & les Valets sont compris dans les figures. Les autres cartes, depuis le 7 jusqu'au 4, ne se comptent que dans l'annonce. L'As fait seul un point, c'est pour cela qu'on lui donne tant la chasse. Toutes les cartes contiennent 10 points, & deux figures qui ne se comptent point. La derniere levée fait un point seule.

§. 11.

Les parties d'honneur à ce jeu se gagnent de cinq différentes façons; savoir,

par
- *Strammasette.*
- *Strammason.*
- *Callade.*
- *Calladon.*
- *Calladondrien.*

Strammasette se fait, quand les deux qui jouent ensemble ont fait unanimement toutes les levées à une près, qui ne contient ni un As, ni trois figures nécessaires pour faire un point (bien entendu que la levée, qu'ont eu les adversaires, ne doit pas être la dernière) car fût-elle toute blanche, elle est comptée pour un point. (§. 10. Ce coup de Strammasette est payé par trois fiches, sans compter ce que les onze points font pour la partie.

Strammason se fait, quand un seul des Joueurs sans aide de son vis-à-vis fait la même chose. On le paie avec 6 fiches. Il faut convenir d'avance si le coup honoraire sera payé, ou non; car, comme il arrive rarement, beaucoup de personnes ne le connoissent pas.

Callade se fait, quand les deux qui jouent ensemble font unanimement toutes les levées. Il est payé avec quatre fiches.

Calladon, quand un tout seul fait toutes les levées : Ce coup se paie huit fiches.

Calladondrion, quand celui qui est le premier à jouer peut montrer une *Napolitaine* dixième, il se paie avez seize fiches. Dans tous ces coups les onze points des cartes se comptent au profit de la partie, laquelle n'a rien de commun avec les parties d'honneur.

§. 12.

Celui qui annonce, & qui gagne par sa seule annonce la partie, soit simple, ou double, ne peut jamais avoir du reste pour la partie suivante, au lieu que celui qui fait au jeu plus de points qu'il ne lui en faut pour gagner la partie, a cela de bon pour la partie suivante.

§. 13.

Il est toujours permis de demander compte de l'annonce jusqu'à ce que la première levée soit couverte, & avant que la seconde soit

jouée, mais pas plus tard, & alors on doit s'en prendre à sa mémoire.

§. 14.

Quelques-uns ont accoutumé de payer une partie simple pour les trois Sept, & une partie double pour les quatre; mais comme il n'y a nulle proportion dans ce hasard, il en faut convenir d'avance, faute de quoi on n'en peut marquer que trois, ou quatre points. (§. 9.)

Regles pour Jouer.

I.

TOutes les cartes données, & le jeu bien examiné, on joue une carte. Si, étant premier, on a en main une *Napolitaine* (§. 9.) on commence par en jouer l'As, afin que son vis-à-vis ne soit point trompé, étant placé pour la jouer, on a la liberté de l'accuser d'abord.

I I.

Si l'on a un Trois avec le Deux, & une ou deux petites cartes de la même couleur, de façon qu'on ne puisse pas espérer que l'As & toutes les grosses cartes tombent là-dessus, il faut commencer par le Deux, ce qui avertit son vis-à-vis, s'il a l'As troisième, ou quatrième, de le garder en main, & de lui marquer, en se défaisant premièrement d'une plus petite, & après d'une plus grosse carte de la même couleur. Comme, par exemple, en mettant sur le Deux un Six, ou un Sept, & sur le Trois un Valet, ou une Dame, &c. Si le vis-à-vis n'a pas l'As, il jette d'abord sur le Deux la plus forte de ses cartes dans la figure jouée.

I I I.

Si l'on se trouve avec un Trois cinquième par l'As, & même sixième, ou septième par le Roi,

il faut commencer par jouer le Trois. Le Trois joué, son vis-à-vis est averti de lui donner le Deux, s'il l'a; sinon, il peut espèrer qu'il tombera chez ses adversaires, ce qui rendra bon toute la suite.

I V.

Invites. Faute de cartes de cette force, on commence par faire une *invite :* Elle se fait différemment. Quand ayant la main on joue un Deux, c'est la plus grande des invites, qui suppose l'As avec une grande suite. Il faut alors que le vis-à-vis le releve avec le Trois, s'il l'a, & qu'il joue une autre de la même couleur, si tant est qu'il n'a pas lui-même une *Napolitaine* dans une autre couleur, qu'il n'a pas pu accuser, ou qu'il craigne de ne pouvoir point marquer par les cartes, qu'il voudra jetter sur les cartes sûres, & franches de son ami, auquel cas il joue premièrement toutes ses cartes fortes, & rentre ensuite dans l'invite que lui a été faite, ou dans quelqu'autre couleur qu'on lui a marquée par les cartes jettées.

V.

Quand on joue une carte basse, comme un 4, 5, 6, ou 7, c'est une *invite* sur un Trois, un Deux, ou un As. On appelle *répondre à l'invite* prendre la levée par la plus forte de ses cartes, en y retournant par une autre moins grande que la première.

V I.

Contre-invite. Faire une *contre-invite* s'appelle, quand on s'empare de la première carte jouée par une autre carte que celle que son vis-à-vis paroît avoir désirée en faisant son invite, & quand on rejoue une basse de la couleur, ce qui dénote une suite assurée, & probablement plus grande que celle que l'on suppose chez son ami.

V I I.

Si l'on a un, ou deux Trois dans sa main qui ne sont accompagnés que d'une, ou deux figures, ou seulement d'une, ou deux petites cartes, il ne faut point y faire une invite, parce que votre vis-à-vis y répondant pourroit avoir une suite dans cette couleur, & vous ne pouvant plus le remettre au jeu, empêcheriez peut-être par-là un grand coup.

V I I I.

Si l'on n'a pas de quoi faire une bonne invite, c'est-à-dire, un Trois bien accompagné, ou un Deux par l'As, (car les invites sur les Deux ne doivent jamais se faire que par nécessité, encore faut-il les avoir 4me. ou 5me.) on joue alors une figure d'une couleur où l'on se trouve la plus grande suite, tant pour chercher la force de son vis-à-vis, que pour faire sur-couper un Deux, ou un As ses adversaires, & que par ce moyen son vis-à-vis entrent au jeu, puisse voir en quelle couleur, celui qui vient de jouer la figure, a sa force.

I X.

Quand les trois Trois sont annoncés du vis-à-vis, une invite sur le Deux dans une des couleurs est très-bonne. Si l'on n'a pas alors une assez grande suite pour faire une invite, il faut jouer le Deux pour montrer qu'on l'a, & pour laisser l'autre le maître de le prendre, ou le ganer.

X.

Toute carte, que joue celui qui a annoncé trois Trois, est censée être invite, & demande que son vis-à-vis joue en conséquence.

X I.

Si la première carte qu'on a jouée est un Roi, son vis-à-vis doit lui supposer ou l'As gardé, ou une bonne suite dans cette même couleur. Et l'on fait toujours mal de jouer une figure dans le

commencement du jeu, dans une couleur où l'on n'a qu'une, ou deux cartes, si tant est, qu'on peut faire autrement.

XII.

Quand, selon ses cartes, on ne craint d'être fait, ni *Strammasette*, ni *Callade*, &c. & qu'on ne se trouve pas de quoi faire une bonne invite, se trouvant avec un Roi, ou une Dame 5me., on joue alors une petite dans cette couleur, afin de faire manger un Deux, ou un As à ses adversaires, & se procurer par-là quelqu'avantage. Cela s'appelle *faire une fausse invite*.

XIII.

Si un des adversaires fait une invite, & qu'on se trouve avec le Deux troisième, il ne faut jamais couper avec le Deux, puisqu'on pourra par-là recevoir une levée de Strammasette, l'on pourra être sur-coupé par le Trois du vis-à-vis de celui qui a joué la petite, ou aussi on empêchera son vis-à-vis de se servir à propos de son As. Ce qui est le pis de tout, & le plus sûr, c'est qu'on rendra la suite de son adversaire bonne par-là. De même si l'on se trouve en dernier avec un Trois second, ou troisième, il ne faut jamais prendre une levée, qui ne fait pas un point, à moins que vos cartes ne vous l'ordonnent autrement, & que vous soyez hors de tout danger.

XIV.

Si le vis-à-vis a fait une invite, on fait toujours bien de mettre l'As là-dessus, dût-on l'avoir 3me. Car si celui qui est placé avant vous n'a pas voulu mettre son Deux, ou son Trois là-dessus, votre As vous reste; & si celui qui est après vous, vous sur-coupe, vous rendez toujours le Deux de votre vis-à-vis bon, & par conséquent toute sa suite.

XV.

Il ne faut jamais épargner une figure sur la première carte que l'on joue, & qui est d'une

espèce à être prise, pour éviter d'être fait Strammaſette, en cas que votre ami ſe trouve obligé à la prendre. Et ſi, malgré toutes vos précautions, une pareille levée vous rentre, & que vous vous trouviez avec de mauvaiſes cartes, votre premier ſoin doit être de vous faire avoir le point, ou en jouant un Trois, ſi vous en avez, où en cherchant votre vis-à-vis dans les annonces qu'il aura faites. Si pour vous tirer de Strammaſette vous jouez un Trois, il faut dans ce cas que votre ami ne vous donne point ſon Deux, puiſqu'il doit s'appercevoir que c'eſt la néceſſité qui vous y oblige.

X V I.

Il faut avoir une attention infinie pour ſe ſouvenir de toutes les cartes annoncées, de toutes les invites qui ont été faites, depuis le commencement du jeu, d'un côté, & de l'autre, de toutes les cartes qui ſont devenues Rois, & de tout ce qu'on aura jeté, depuis qu'on n'aura plus fourni dans les couleurs jouées. Faute de cela aucun grand coup ne ſe fera jamais, ſi ce n'eſt par haſard.

X V I I.

On marque ſon jeu de la façon ſuivante, par exemple, je ſuis en main avec une grande ſuite en cœur qui eſt devenue bonne, ſi celui qui eſt avec moi n'a plus de cette couleur, & qu'il commence à ſe défaire d'un cœur, & après d'un carreau, & enſuite d'une autre carte dans une de ces deux couleurs, il eſt ſûr qu'il a le Trois de tréfle; c'eſt pourquoi quand mes cartes franches ſont finies, je lui joue la plus forte de celles que j'ai dans la couleur qu'il vient de marquer. On marque de même pour les Deux, quand on n'a pas de Trois, excepté quand on joue pour finir une partie bien avancée, car alors on ne doit jamais marquer fort ſur un Deux, crainte de tromper ſon vis-à-vis, & de lui faire perdre une partie qui eſt déjà gagnée.

XVIII.

Il peut arriver qu'on n'a qu'une couleur en main, de forte qu'on ne peut point la marquer que par des cartes de la même couleur. Il faut donc commencer à jetter premièrement les plus petites, & après les plus grandes, & l'ami y prêtant attention pourra juger sa force dans cette couleur.

XIX.

Le grand art dans ce jeu étant de bien faire connoître son fort, & son foible à son vis-à-vis, il faut avoir la précaution, quand on est au jeu avec une *Napolitaine*, ou une autre suite de cartes Rois, de jouer, si l'on l'a, un Trois d'une autre couleur avant que de continuer sa suite. Cela avertit son vis-à-vis de garder son Deux, & sa suite dans cette couleur, & de la lui marquer en jettant plus de cette couleur, ou en n'en jettant qu'après d'autres des couleurs où il n'a point sa force.

XX.

On ne peut bien marquer son jeu que sur les levées qui appartiennent à son ami, car sur celles des autres, on ne cherche qu'à se garder contre la force opposée; sinon vers la fin du jeu, où il est très-nécessaire de bien marquer à son vis-à-vis en quelle couleur on est assuré, afin qu'il se garde dans une autre.

XXI.

Cette façon de marquer le jeu des deux qui jouent ensemble, sert d'advertissement aux adversaires de se tenir en garde. Et le plus sûr moyen d'éviter de grands coups, c'est de se bien garder dans la couleur, où le vis-à-vis de celui qui est au jeu, montre sa force.

XXII.

Si chez les adversaires on a entendu annoncer une, ou deux *Napolitaines*, 3 Trois, ou si l'on craint une, ou deux couleurs entières, il faut

our se garantir d'être fait Strammasette, ou allade, &c. que celui qui se trouve avec un rois, & un Deux d'une même couleur, se déisse d'abord du Trois, ce qui marque qu'il a le eux : Il faut de même que celui qui a un Deux ar l'As bien accompagné, s'en aille avec le Deux our marquer son As assuré.

X X I I I.

Si l'on joue pour trois points, &c. pour gamer, & les adversaires pour deux, ou plus, our sortir hors du double, ou pour gagner une artie simple, lesquels points il ne peuvent point rouver à annoncer jusqu'à un point près, il faut n jouant se faire un aussi grand reste pour la artie suivante que faire se pourra; & ne pouvant lus rien faire, quand on a les points requis our gagner la partie, on doit détaler les cartes ans aller plus loin.

X X I V.

Les deux, qui jouent ensemble, peuvent examiner leurs propres levées, autant de fois que on leur semble, mais de celles des autres on ne eut voir que la première : Vu cette liberté, si uelqu'un jette son jeu, & se dit dehors, lorsqu'il e l'est pas, il céde au profit des adversaires outes les cartes qui restent en main, & est obligé le leur payer la partie, si par-là ils peuvent sorir, sinon la partie est toujours manquée pour ui, & on recommence à nouveaux frais.

X X V.

Si en jouant pour quatre points, on se trouve voir quatre Trois, ou quatre Deux; on est le naître de n'en accuser que trois, & on les monre tous les quatre. De même ayant une *Napolitaine* quatrième & plus, on n'en montre que ant qu'il faut pour qu'il reste un point, & on ait en jouant autant de points qu'il soit possible le se procurer.

XXVI.

Celui qui, en jouant pour trois points, annonce par inadvertance autant de cartes, eſt cenſé être hors du jeu : on lui paye la partie, & il ne peut plus profiter de ſon jeu, eût-il une Callade, ou Calladon en main.

XXVII.

Comme dans ce jeu, chaque carte parle, ou du moins ſignifie quelque choſe, il demande des Joueurs un grand ſilence. Le moindre mot qu'on dit ſur ſon jeu, tire à conſéquence. Il faut ſur-tout ſe déterminer à gagner, ou a perdre ſans une réflexion trop marquée; car pour peu qu'on héſite là-deſſus, on découvre ſon jeu au préjudice des autres.

XXVIII.

On jouè ce jeu à autant de tours que l'on veut, pourvu qu'on en convienne d'avance; les tours ſtipulés finis, on fait une partie ſans reſte.

XXIX.

Quand les Joueurs ne ſont pas d'une égale force, on peut changer à chaque tour; c'eſt-à-dire, au quatrieme marqué d'un chacun qui fait les cartes. On tire au ſort qui doit commencer.

Quand on ſe ſouvient bien de toutes les regles, & quand on ſaura les employer à propos, on trouvera le *Trois-Sept* un très-beau jeu. L'habitude & la réflexion fourniront enſuite des regles plus particulières, comme pour faire adroitement Strammaſette, Callade, & principalement Calladon; &, pour l'éviter, j'ai ſupprimé, dans mes regles, toute chicane, en quoi elles different beaucoup de celles d'un Auteur anonyme dans ſon livre intitulé : *Le Jeu de Trois-Sept ſelon les regles, traduit de l'Italien.* Et je me flatte qu'un Lecteur attentif pourra apprendre à jouer ſans aucune autre aide, ce que je doute qu'on puiſſe faire par le moyen du Livre en queſtion.

FIN.

LE JEU
DE
QUADRILLE.

CHAPITRE PREMIER.

Qui donne une idée du Jeu de Quadrille, & qui explique la valeur des Cartes.

IL eſt ſurprenant que depuis quelques années que l'on joue le Quadrille, perſonne ne ſe ſoit donné la peine d'en recueillir les Regles : Il me paroît cependant néceſſaire de le faire pour deux raiſons : La première, parce que le Quadrille a pluſieurs regles qui lui ſont particulières, outre celles de l'Hombre dont il eſt compoſé : La ſeconde, parce que pluſieurs perſonnes jouent ce jeu, ſans avoir, pour ainſi dire, aucune connoiſſance de celui de l'Hombre.

C'eſt ce qui a engagé à faire ce recueil des regles tirées de celles de l'Hombre, ou établies par l'uſage dans les compagnies où l'on joue ce jeu, qui ſerviront à mettre fin aux diſputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque choſe de particulier attaché à preſque chaque maiſon où ce jeu ſe joue.

Le *Quadrille* n'eſt, à proprement parler, que l'Hombre à quatre, qui n'a pas, à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une ſi grande attention que l'Hombre à trois; mais auſſi faut-il convenir qu'il eſt plus amuſant & plus récréatif, ſoit parce qu'il n'y a point de coup où il ne ſe joue, ſoit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute ſon application à un jeu, particulièrement le Beau-ſexe qui a reçu avec plaiſir cet Hombre mitigé, & qui en fait ſon plus agréable amuſement, le préférant à tout autre jeu. Ce jeu perd beaucoup de ſon agrément, ſi les Joueurs ne ſe font une loi religieuſement obſervée du ſilence; cette loi s'étend même ſur les ſpectateurs, qui doivent avoir la diſcrétion de ne point parler, puiſqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice conſidérable, & que ce jeu demande une grande tranquilité.

Comme ces regles ſont moins écrites pour ceux qui ſavent déjà le jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connoiſſance des cartes; ce qui leur ſera d'une grande avance pour entendre ce jeu, & leur épargnera la peine d'avoir recour au jeu de l'Hombre; bien des gens ſe contentant de ſavoir celui-ci, on tâchera de le faire auſſi clairement, & auſſi ſuccinctement qu'il ſera poſſible.

Une preuve convaincante de ce qui eſt dit ci deſſus, c'eſt la manière de jouer le Quadrille à trois, que quelques perſonnes jouent lorſqu'ils n'ont pas de quatrième, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'eſt pas ici le lieu de s'étendre davantage ſur ce jeu, qui ne peut, tout au plus être goûté que des apprentifs au Quadrille, auxquels il peut ſervir d'introduction.

Il eſt à propos, en commençant, de donner à connoître la valeur des cartes, ſoit qu'elles ſoient triomphes, ou qu'elles ne le ſoient pas; c'eſt ce que l'on fera dans ce premier Chapitre : Dans le ſecond, l'on expliquera la manière ordinaire de le jouer, & l'ordre qu'on doit obſerver en le jouant : On donnera dans le troiſième la manière de marquer, & de payer le jeu : Et dans le quatrième, quelques exemples de jeux qui peuvent être joués en appellant un Roi, ou ſans appeller, avec des remarques ſur la manière dont il faut jouer. L'on trouvera enſuite une Table des loix du jeu, tirées de celles de l'Hombre, ou établies par l'uſage, & une explication des termes dont on ſe ſera ſervi, & qui ſont propres au jeu.

De la Valeur des Cartes.

C'eſt ſans doute ce qui embarraſſe d'abord le plus une perſonne qui ne connoît point ce jeu; il ne peut concevoir par quelle raiſon les Sept de cœur, ou de carreau, le Deux de pique, ou de trefle, ſont tantôt les ſecondes cartes du jeu, & tantôt les dernières; c'eſt ce qu'il ſera aiſé d'apprendre, en liſant avec un peu d'attention les Tables ſuivantes, dans l'une deſquelles les cartes ſont miſes ſelon leur valeur naturelle; & dans l'autre ce qu'elles valent lorſqu'elles ſont triomphes.

TABLE PREMIERE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TREFLE.
LE ROI,	LE ROI,
LA DAME,	LA DAME,
LE VALET,	LE VALET,
L'AS,	LE SEPT,
LE DEUX,	LE SIX,
LE TROIS,	LE CINQ,
LE QUATRE,	LE QUATRE,
LE CINQ,	LE TROIS,
LE SIX,	LE DEUX,
LE SEPT,	

Vous voyez par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'As de pique, ni de l'As de trefle; la raison est, que ces deux As sont toujours triomphes en quelque couleur que ce soit

L'As de pique s'appelle *Spadille*, & est toujours la première triomphe.

L'As de trefle, appellé *Baste*, est toujours la troisième.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les cartes sont rangées selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.

SECONDE TABLE,

Dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur lorsqu'elles sont triomphes.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TREFLE.
SPADILLE, *L'As de Pique.*	SPADILLE, *L'As de Pique.*
MANILLE, *Le Sept de Cœur, ou de Carreau.*	MANILLE, *Le Deux de Pique, ou de Trefle.*
BASTE, *L'As de Trefle.*	BASTE, *L'As de Trefle.*
PONTE, *L'As de Cœur, ou de Carreau.*	ROI,
ROI,	DAME,
DAME,	VALET,
VALET,	SEPT,
DEUX,	SIX,
TROIS,	CINQ,
QUATRE,	QUATRE,
CINQ,	TROIS,
SIX,	

Voilà de la manière que sont rangées les cartes, lorsqu'elles sont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & qu'il y en a douze en rouge; vous concevez d'abord que cette différence provient de ce que l'As de pique, & l'As de trefle, qui sont toujours triomphes, sont également employés en rouge, & en noir; ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique, ou Spadille, comme nous l'avons déjà dit, est la première Triomphe du jeu, en quelque couleur que ce soit.

L'As de Trefle, dit le Baste, en est toujours la troisième.

Il y par conséquent une Triomphe entre les deux; cette Triomphe est appellée *Manille*, elle est en noir le Deux de pique, ou de trefle, & en rouge le Sept de cœur, ou de carreau, qui sont les secondes cartes du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, & les dernières lorsqu'elle ne l'est pas : Par exemple, le Deux de pique seroit la seconde Triomphe, si la Triomphe étoit en pique ; & la dernière carte du jeu, si elle étoit en trefle, cœur, ou carreau : Il en est de même des autres Manilles.

Le Ponte. C'est l'As de cœur, ou l'As de carreau, qui sont au-dessus du Roi, & la quatrième Triomphe du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, & qui sont au-dessus du Valet, & s'appellent l'As de cœur, ou de carreau, lorsqu'elle ne l'est pas. Voyez les tables ci-dessus.

Le Deux de cœur, ou celui de carreau sont toujours supérieurs aux Trois, les Trois aux Quatre, les Quatre aux Cinq, les Cinq aux Six; mais les Six ne sont supérieurs aux Sept, que lorsque les Sept ne sont pas triomphes : Car s'ils

étoient triomphes, ils deviendroient la Manille, & feroient par conféquent la feconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors*, qui font Spadille, Manille, & Bafte.

Le privilège des Matadors eft, qu'étant feuls de triomphe dans un jeu, enfemble, ou féparément, quoique l'on joue *atout*, celui qui a quelqu'un de ces Matadors, n'eft pas obligé de le fournir: Si le Matador qu'il a eft feul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui femble; ce privilège n'a cependant lieu que lorfqu'il eft fait *atout* d'une triomphe inférieure, auquel cas, celui qui a Bafte, ou Manille, n'eft pas obligé de le mettre, quand même Spadille auroit été joué fur cette première triomphe inférieure.

M[illegible] Spadille étoit la première carte jouée, celui qui auroit la Manille, ou le Bafte feul de triomphe, feroit obligé de le fournir; il en eft de même du Bafte, à l'égard de la Manille, le Matador fupérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors, on ne laiffe pas d'appeller Matadors toutes les triomphes qui fuivent fans interruption ces trois premiers Matadors, lorfqu'elles leur font jointes; mais il n'y a que les trois premiers qui jouiffent du privilège ci-devant expliqué.

Voyez, pour favoir le nombre des matadors, à la table feconde, la fuite des cartes, lorfqu'elles font triomphes.

Voilà qui eft fuffifant pour connoître la valeur des cartes: Voyons maintenant la manière, & l'ordre qu'il convient d'obferver pour jouer.

Chapitre II.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit obſerver en le jouant, ſoit pour tirer les places, donner les cartes, les priſes, ou enjeux, la manière de parler, de jouer en appellant, de jouer ſans appeller, de la Bête, de la Vole, &c.

LE nom de Quadrille que porte ce jeu, fait ſentir que c'eſt un jeu qui doit être joué à quatre perſonnes. Le nombre des cartes avec leſquelles on joue au Quadrille, eſt de quarante, qui ſont les reſtantes d'un jeu entier, après en avoir tiré les quatre Dix, les quatre Neuf, & les quatre Huit, qui n'y ſont point employés.

Il n'eſt pas hors de propos, avant d'entrer en matière, d'expliquer la manière dont la triomphe ſe fait.

La Triomphe eſt déterminée par celui qui fait jouer, ſoit qu'il appelle un Roi, ou qu'il joue ſans en appeller, en nommant pique, trefle, cœur, ou carreau : La couleur nommée devient la triomphe, & vous remarquerez en paſſant, que ſi celui qui nomme ſe trompoit de couleur, c'eſt-à-dire, qu'il dit pique au lieu de treſſe, la triomphe ſeroit en pique, quoique ſon jeu fût en trefle; de même s'il nommoit deux couleurs, la première nommée ſeroit la triomphe, les mépriſes étant ſévérement punies à ce jeu.

Il eſt encore bon de dire que ce jeu qui eſt fort divertiſſant, devient inſipide d'abord qu'on parle ſur le jeu : L'on ne doit donc point, pour

y avoir du plaiſir, dire le moindre mot qui puiſſe intéreſſer le jeu, chacun devant jouer à ſa fantaiſie, & comme il juge convenable à ſon jeu.

Il ne ſe demande point *gano*, ni l'on ne peut pas faire appuyer; celui qui eſt à jouer, doit ſavoir ce qu'il a à faire.

C'eſt ici le lieu de citer la loi établie; pour éviter les cérémonies qui ſe faiſoient pous *tirer les places*, il eſt généralement reçu que celui qui eſt entré le dernier, tire le premier, & ainſi des autres.

Les *priſes*, ou *enjeux* ſont compoſés d'un nombre égal de mils, autrement nommés *contrats* au nombre de ſept, compris les dix jettons & fiches que l'on donne à chaque Joueur; chaque contrat valant dix fiches, & chaque fiche dix jettons. La fiche vaut ſi peu, & ſi haut que l'on veut, cela dépend abſolument des Joueurs, qui doivent meſurer leur jeu à ce qu'ils ont deſſein de perdre, ou de gagner.

Après que l'on a tiré les places, vu à qui mêlera, convenu de la valeur du jeu, réglé les tours qui ſe jouent ordinairement au nombre de dix, & qui ſe marquent en écornant une carte, celui qui doit mêler ayant fait couper à ſa gauche, *donne à chacun dix cartes*, par deux fois trois, & une fois quatre, n'importe qu'il commence par en donner quatre, ou qu'il les donne au coup ſuivant, cela étant libre à celui qui mêle, mais il ne ſauroit donner par une, ou deux, comme certain Joueurs l'ont prétendu mal-à-propos.

S'il ſe trouvoit plus ou moins de cartes, le coup ſeroit nul, & il faudroit refaire, de même que s'il y avoit deux cartes de même eſpèce, par exemple deux ſix de cœur, & ainſi des autres, pourvu que l'on s'en apperçût avant que le coup fût achevé de jouer; car ſi toutes les cartes étoient jouées, & qu'on eût payé, ou coupé

pour le coup ſuivant, le coup ſeroit bon, de même que les précédents.

Il faudroit auſſi refaire, s'il y avoit une carte tournée, quelle qu'elle pût être, en donnant les cartes, cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'auroit, n'y ayant point d'écart à faire, à plus forte raiſon, s'il y en avoit pluſieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal, ils doivent ſeulement refaire.

Après que chacun a reçu ſes dix cartes, celui qui eſt à la droite de celui qui a mêlé, ayant vu ſon jeu, s'il a jeu à jouer, demande ſi l'on joue, ou paſſe s'il n'a pas beau jeu, & ainſi du ſecond, du troiſième, & du dernier. Tous les quatre peuvent paſſer, mais comme il n'eſt point de coup qui ne doive être joué, celui qui a Spadille, après l'avoir montré, ou accuſé, eſt obligé de jouer en appellant un Roi.

Que le coup ſoit joué de cette manière, ou que ce ſoit l'un des joueurs qui ait demandé permiſſion, perſonne ne voulant jouer ſans appeller, après qu'il a nommé ſa couleur, & le Roi qu'il appelle, par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer : Celui qui prend la levée rejette une autre carte, & ainſi des autres, juſqu'à ce que le jeu ſoit gagné, ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a; ſi l'Hombre, c'eſt-à-dire celui qui fait jouer, ſe trouve ſix mains en comptant celles que celui qui a le Roi appellé a faites, ils ont gagné, & on leur paye le jeu, la conſolation, & les Matadors, s'ils en ont, & ils partagent ce qui ſe trouve au-devant du jeu, & les bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle eſt remiſe, & ils font la bête de ce qui eſt au jeu & au devant, & paient à chacun la conſolation, & les matadors, s'ils en ont par égale part, ils font

la bête de même, & s'ils ne faisoient à eux deux, que quatre mains, ils perdroient par remise : S'ils en faisoient moins, ils perdroient codille, ils paieroient en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auroient payé s'ils avoient gagné, c'est-à-dire le jeu, la consolation, & les matadors, s'ils en avoient, & feroient la bête de ce qui seroit au jeu ; ceux qui gagnent *codille*, se partagent ce qui est au devant.

La bête, & tout ce qui est à payer se paye par égale part, la moitié par celui qui appelle, la moitié par celui qui est appellé, tant au cas du codille que de remise, à moins que celui qui appelle, ou proprement l'hombre, ne fît pas trois mains, auquel cas celui qui est appellé n'est pas seulement exempt de payer la moitié de la bête, mais encore de payer le jeu, la consolation, & les matadors, s'il y en a, que l'hombre, qui ne fait pas trois mains, paye seul; & c'est tant pour le codille que pour la remise, afin d'obliger le Joueurs à ne jouer que des jeux raisonnables; il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'hombre, ne fît-il qu'une main, ne feroit pas la bête seul; c'est lorsqu'il a été forcé de jouer ayant Spadille : Que tous les Joueurs ayant passé, étant par conséquent forcé, il ne seroit pas juste qu'on l'obligeât de faire trois, ou quatre mains; ainsi celui qui est appellé est pour la moitié de tout ce qui se paye.

Celui qui a Spadille n'ayant pas assez beau jeu, doit dire je passe ; & si les autres passent aussi, alors il est obligé de jouer, ce que l'on appelle jouer de Spadille forcé, en appellant un Roi à son secours.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçu à jouer ; & celui qui a demandé à jouer n'est

pas le maître de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veuille jouer ſans appeller.

Celui qui a les quatre Rois peut appeller la Dame d'un de ſes Rois, excepté de celui qui eſt triomphe; celui qui a un, ou pluſieurs Rois peut appeller un des Rois qu'il a; il eſt pour-lors obligé de faire ſix mains ſeul, alors il gagne, ou perd ſeul.

L'on ne peut point appeller le Roi de la couleur en laquelle on joue.

L'on ne peut point demander gano à ſon ami, qui eſt le Roi appellé, ni le faire appuyer.

L'on ne doit jouer qu'à ſon rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi appellé, joueroit atout de Spadille, Manille, ou Baſte, ou même joueroit le Roi appellé pour faire connoître qu'il eſt l'ami, ayant pluſieurs autres Rois qu'il craindroit que l'hombre lui couperoit, ne le connoiſſant pas, ne ſauroit entreprendre la vole; il ſeroit même condamné à faire la bête, ſi l'on connoiſſoit de la mauvaiſe foi dans ſon procédé.

Il n'eſt point permis de montrer ſon jeu que le coup ne ſoit gagné, pas même ſi l'on avoit déjà codille, devant jouer juſqu'à la fin, pour voir ſi l'hombre ne ſera que la bête ſeul.

Si l'hombre où le Roi appellé montroient leur jeu avant d'avoir ſix mains complettes, en comptant avoir gagné, & qu'il pût ſe trouver une manière d'empêcher les ſix mains, les perſonnes qui joueront avec eux, pourront les contraindre de jouer les cartes de telle manière qu'il leur plaira.

Pour jouer ſans appeller de Roi, il ne faut pour cela que nommer ſa couleur.

Celui qui joue ſans appeller, doit faire ſix mains ſeul pour gagner; car toutes les mains que les trois autres joueurs ſont, ſont réunies contre lui;

& ſes adverſaires doivent ſe gagner les unes aux autres, & faire leur poſſible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer ſans appeller, eſt reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en appellant; ſi cependant celui qui demande veut jouer lui-même ſans appeller, il lui eſt permis par préférence à celui qui le force; & ce ſont ces deux manières de jouer ſans appeller, qu'on appelle forcer.

Celui qui joue ſans appeller, ne partageant avec perſonne, lorſqu'il gagne, paye auſſi tout ſeul lorſqu'il perd : S'il perd la remiſe, il fait la bête, & paye à chacun de ſes trois adverſaires la conſolation, le ſans-appeller, & les matadors, s'il en a; & s'il perd codille, il fait également la bête, & paye à chacun tout autant que chacun lui auroit payé s'il avoit gagné : Ceux qui gagnent Codille partagent ce qui ſe trouve, & s'il y a quelques jettons de reſte, ils feront pour celui des trois, qui, le coup ſuivant, aura Spadille, ou la plus forte triomphe : Il en eſt de même de celui qui ayant demandé à jouer, appelle un Roi qu'il a; il gagne ſeul, ou perd ſeul, comme il eſt dit ci-deſſus, à l'exception du ſans-appeller, qu'il ne paye point s'il perd, & qui ne lui eſt pas payé s'il gagne, quoiqu'il joue ſeul.

Celui qui joue ſans appeller, encore qu'il ait jeu ſûr, eſt obligé de nommer ſa couleur; ſi ſans la nommer il baiſſoit ſon jeu en diſant : Je joue ſans appeller, il ſeroit permis à l'un des trois autres joueurs de nommer telle couleur qu'il deſireroit : Et pour-lors celui qui auroit voulu jouer ſans appeller, ſeroit tenu de jouer dans la couleur qui lui auroit été nommée, quoiqu'il n'eût pas une triomphe de cette couleur.

Celui qui a démandé à jouer ne peut jouer ſans appeller, à moins qu'on ne le force, auquel cas il joue par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on n'est pas obligé de couper lorsque l'on n'a point de couleur jouée, ni de mettre au-dessus quand on le pourroit, cela étant libre au joueur; même étant le dernier à jouer, la main appartenant à l'Hombre : Mais il faut qu'il fournisse tant qu'il a de la couleur jouée, sans quoi il renonceroit.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, & l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un Matador.

Celui qui joue sans prendre n'est point sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appellé.

Il est libre de tourner les levées faites par les autres, & compter ce qui a été joué toutes les fois que l'on doit jouer, & non autrement.

Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un Joueur, tourne, & voit son jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui appartiennent les cartes retournées.

Qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, & qu'on l'en fait appercevoir.

Il faut pour avoir renoncé, que la levée soit pliée. Si l'on s'apperçoit de la renonce avant que le coup soit achevé, & qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre ses cartes, & recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite; cependant si toutes les cartes sont jouées, la bête n'en est pas moins faite; mais on ne reprend point ses cartes, à moins qu'il n'y eût plusieurs renonces sur un même coup, auquel cas on pourroit reprendre le jeu, pourvu que les cartes ne fussent pas brouillées.

Plusieurs bêtes sur le même coup doivent aller ensemble, à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le jeu.

Les plus grosses bêtes passent toujours les premières, lorsqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole, c'est faire toutes les levées seul, lorsqu'on joue sans prendre, ou avec l'aide du Roi que l'on appelle.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu, tirant simplement ce qui est au-devant, n'ayant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise, soit en jouant sans appeller, ou avec un Roi appellé, lorsqu'on a jetté sa carte, ayant les six premières mains; si l'on ne la fait pas, l'on paye ce qui auroit été payé pour la vole, si elle avoit été faite.

Celui, ou ceux qui ayant entrepris la vole ne l'ont pas faite, tirent le devant, & se font payer le jeu, la consolation, le sans-prendre s'il a lieu, & les matadors, s'ils en ont.

Quoique la vole soit entreprise, il n'est pas permis, ainsi qu'il est d'usage à l'Hombre, de voir le jeu de son ami.

La vole ne sauroit être entreprise, que le Roi appellé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec Spadille, ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur-tout, où le silence doit être le plus observé.

Il n'est pas permis de faire connoître, ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole, ou à s'en désister; il faut attendre que celui à qui est à jouer ait joué, ou qu'il ait abattu son jeu.

Voilà quelle est à-peu-près la maniere & l'ordre de jouer le Quadrille ; vous trouverez dans la Table des Loix, qui sera à la suite de ce Traité, les Regles dans une plus grande étendue, vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entièrement décidés dans ce Chapitre : Voyons quelle est la manière de marquer, & de payer le jeu.

Chapitre III.

De la manière de marquer le Jeu, & de le payer.

LE jeu eſt marqué par celui qui mêle, en mettant une fiche devant lui.

Chacun fait outre cela un jetton au jeu pour chaque coup, qui ſe paye à ceux qui gagnent avec la conſolation, & ces quatre jettons ſont comptés aux bêtes qui ſe font.

S'il y a une bête, elle va avec ce qui eſt au-devant, & le jeu que chacun doit, ſans pour cela que celui qui mêle ceſſe de mettre la fiche du jeu devant lui; ce qui fait que la première bête étant de quatorze, comme elle eſt toujours, la ſeconde doit être de quarante-deux, & la troiſième de cinquante-ſix; une bête faite ſur une autre bête, ne pouvant être plus forte que de quatorze marques, qui eſt ce dont le jeu augmente; ſavoir, dix pour la fiche que met celui qui mêle, & quatre pour le jetton que chacun fait au jeu, à moins que le jeu n'ait doublé : Comme il arrive, lorſque la premiere bête eſt faite par remiſe, elle eſt de quatorze, la ſeconde eſt de quarante-deux.

Si le coup ſur lequel la premiere bête eſt faite, eſt tiré par codille, la ſeconde bête ne

ſera que de vingt-huit, attendu que les quatorze que le codille a tirés; n'y doivent point être compris, ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on peut gagner. Vous verrez par la Table ci-après à combien ſe monteront les bêtes qui ſeront faites.

TABLE.

Première 14	2 42	3 56	4 70
5 84	6 98	7 112	8 126
9 140	10 154	11 168	12 182
13 196	14 210	15 224	16 238

Si le premier coup sur lequel a été fait la première bête étoit tiré par codille, voyez la Table ci-après.

Première 14	2 28	3 42	4 56
5 70	6 84	7 98	8 112
9 126	10 140	11 154	12 168
13 182	14 196	15 210	16 124

Si l'on joue le jeu double, il n'y a, pour pouvoir se servir de ces tables, qu'à doubler les bêtes selon le rang où elles sont faites.

Le jeu, comme nous l'avons déjà dit, est un jetton pour chaque Joueur à chaque coup: Ainsi, s'il y avoit plusieurs remises, ce seroit autant de jettons qu'il y auroit de remises, que ceux qui perdroient paieroient, ou aux gagnants, ou à ceux qui auroient fait perdre, s'ils gagnoient codille; car lorsqu'elle est remise, on ne touche point au jeu, l'on paye seulement la consolation, les matadors, & le sans-prendre, s'il y en a.

La consolation se paye deux jettons à celui, ou
:ux qui font jouer, s'ils gagnent; ou par eux
ils perdent, soit par remise, ou codille.

Il en est de même des matadors, qui font
ıyés à un jetton pour chaque matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois mata-
ɔrs, qui sont Spadille, Manille, & Baste, le
ɔmbre en augmente à mesure que les triomphes
ıi les suivent immédiatement, leur sont jointes,
il est payé pour chacun un jetton, tant en gain
ı'en perte.

Le sans-prendre se payé ordinairement la moi-
é de ce à quoi est fixée la vole; ainsi, ce sera
nq jettons, que ceux qui perdent doivent payer
celui qui gagne, ou celui qui perd à ceux qui
ɔnt fait perdre, soit remise, ou codille.

Observez que le sans-prendre, & les matadors
: sont dûs qu'autant qu'ils sont demandés avant
ı'on ait coupé pour le coup suivant, car si les
ırtes étoient mêlées, & coupées, sans qu'on les
ıt demandés, on ne seroit plus en droit de
: les faire payer.

La bête, le jeu, & la consolation ne se pres-
ʻivent pas; on peut se les faire payer plusieurs
ɔups après; l'on ne peut cependant point reve-
r des méprises qui peuvent avoir été faites en
ɔmptant les bêtes, si le coup d'après celui où
bête qui fait le sujet de la dispute, est achevé
: jouer.

Il est payé à ceux qui gagnent codille, de la
ême manière qu'ils auroient payé ceux qui
ıroient gagné.

Ceux qui gagnent codille, se partagent ce qui
ı au-devant.

La vole se paye une fiche, qui vaut dix jettons
ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent,
ıyant entreprise; & elle est payée double, lors-
ıe celui qui joue sans appeller, la fait seul, ou

la manque de même ; les matadors, le sans-appeller, & le reste du jeu est payé à l'ordinaire.

L'on joue ordinairement le dernier tour double, à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, payer double le jeu, la consolation, les matadors, le sans-prendre, & la vole.

Les cartes se paient au moyen d'une fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toujours double ; ce qui augmentera considérablement les bêtes, & le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des jeux qui peuvent être joués en appellant un Roi, ou sans appeller ; c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

Chapitre IV.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en appellant un Roi, ou sans appeller.

QUoique ce soit par l'usage que l'on doit apprendre quels sont les jeux qui peuvent être joués, on ne laissera pas d'en rapporter quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

La première regle qui doit être le fondement des autres, est qu'il faut tout au moins en appellant un Roi, avoir dans son jeu trois mains assurées, afin de ne point faire la bête seul. L'on pourra cependant jouer les jeux suivants, en rouge.

Jeux en Rouge, qui peuvent se jouer.

Manille, Baste, Roi, Dame, & Six de Cœur, deux Piques, deux Trefles, & un Carreau, en appellant le Roi de Carreau.

L'on doit observer qu'il faut appeller par préférence le Roi, dont l'on n'a qu'une fausse, parce que l'on est pour-lors en regle : L'on appelle être en regle, lorsque l'on coupe le retour du Roi appellé, & si l'on a une seule noire, & une seule rouge pour fausses, il est mieux d'appeller le Roi rouge, à cause qu'y ayant une rouge de plus, l'on risque moins d'être sur-coupé au retour.

Si l'on se trouvoit avoir également en chaque couleur, il faudroit, si l'on avoit une Dame, en appeller le Roi, parce que par-là vous rendriez votre Dame bonne; vous pouriez même jouer.

Spadille, Ponte, Valet, Deux, & Trois, une Dame gardée, & trois cartes d'une autre couleur, en appellant le Roi de votre Dame, vous jouerez encore,

Manille, Roi, Dame, Valet, & Quatre avec un Roi, en appellant le Roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudroit commencer à faire atout du Valet, si vous étiez premier à jouer, avant que de connoître votre Roi; il est toujours avantageux de faire atout, sur-tout lorsque l'on a des Rois, & de bonnes cartes, parce que les triomphes étant ordinairement séparées, vos Rois, & Dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire atout, lorsque le Roi n'a point paru,

parce que pour l'ordinaire vos adversaires ne sachant pas bien qui est le Roi, prennent les uns sur les autres.

Une regle générale, qu'on doit se faire, c'est lorsque l'hombre fait atout d'une basse triomphe, avant que son Roi ait paru ; il ne faut jamais prendre que d'une triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre sur vous, il n'en seroit pas de même si vous étiez le Roi appellé, puisque vous devriez sur la basse triomphe de l'hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour assurer par-là son jeu.

Spadille, *Manille*, *Dame*, & *Valet*, peut encore être joué, en appellant le *Roi* qui convient mieux à la situation de son jeu.

Jeux en noir, qui peuvent se Jouer.

Baste, *Roi*, *Dame*, *Valet*, & *Six*, en appellant le *Roi* de celle dont on a le moins : vous observerez d'être en regle autant que vous le pourrez.

De même que *Manille*, *Roi*, *Dame*, & *Six*, avec un *Roi*; en observant toujours ce que nous avons dit ci-devant.

Vous jouerez encore *Spadille*, *Dame*, *Valet*, *Six*, & *Cinq*, *une Dame gardée*, dont vous appellerez le *Roi*.

De même que *Roi*, *Dame*, *Valet*, *Sept*, *Cinq*, & *un Roi*.

Il y a une infinité d'autres jeux qui peuvent être jouées, qu'il seroit trop long de rapporter; il suffit de dire qu'il n'est pas prudent de jouer sans avoir pour le moins trois mains assurées, & quatre même, si l'on veut gagner, ne devant pas espérer trois mains du Roi appellé.

Le sans-prendre mérite qu'on y fasse réflexion,

puisque celui qui joue, bien loin d'être aidé par personne, trouve ses adversaires réunis pour le faire perdre : Ainsi, pour jouer sans-prendre, il faut être assuré de six mains, qu'il faut faire pour gagner; l'on ne doit pas beaucoup compter sur des Dames gardées : L'on pourra jouer les jeux suivants sans prendre, en rouge.

Jeux que l'on peut jouer sans-prendre en rouge.

Spadille, Manille, Ponte, Roi, Deux, & Quatre, avec un Roi. Il faudra commencer par trois fois atout, si l'on est premier, Spadille, Manille, & Ponte, pour ôter les triomphes des mains des Joueurs, afin d'empêcher qu'on ne puisse ni vous sur-couper, ni couper votre Roi.

Vous observerez que, si ce n'étoit pas a vous à jouer, mais que vous fussiez en cheville, si le premier, après vous avoir joué un Roi, vous jouoit encore de la même couleur où vous auriez renoncé, il faudroit, ou gagner de votre fausse, ou couper du Ponte, ou du Roi, afin d'être assuré, ou de faire la levée, ou de forcer le Baste : Si la levée est à vous, ou que la suivante vous vienne, il faudra faire atout, comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans-prendre, avec *Spadille, Manille, Baste, Valet, Quatre, & Cinq*, c'est-à-dire, trois matadors sixièmes, & un Valet, & Dame de même couleur, je dis de même couleur, parce que cela vaut un Roi : Il vous restera deux fausses, ou d'une même couleur, ou de couleur différente; si elles sont de couleur différente, & qu'ayant été joué le Roi de l'une, on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus, il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce; après cela, si

l'on vous rejoue pour la troisième fois de la même couleur, il faut couper d'un matador, & faire trois fois atout, ce qui doit naturellement abattre toutes les triomphes; après quoi si l'on ne joue de la couleur en laquelle est votre Dame, & Valet, vous couperez, & jouerez l'un des deux, vous réservant une triomphe pour pouvoir rentrer en jeu, & jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixième main.

L'on peut encore jouer *Manille*, *Baste*, *Ponte*, *Roi*, *Deux*, *Trois*, *& un Roi*, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixièmes, & un Roi: L'on appelle faux matadors, lorsqu'il manque Spadille; pour faire plusieurs matadors, il faudroit sur un retour couper d'un faux matador, afin de n'être pas sur-coupé, & faire atout.

L'on pourra encore jouer *Manille*, *Ponte*, *Roi*, *Dame*, *Deux*, *Quatre*, *& Cinq avec un Roi.*

Il n'y a qu'à observer au jeu de Quadrille, sur-tout aux sans-prendre, qu'il faut faire atout le plus souvent qu'on le peut; la situation du jeu doit cependant régler le nombre de fois qu'il est à propos de le faire; car si toutes les triomphes étoient dans un même jeu, il faudroit que la force du jeu que l'on a, réglât la manière de le jouer.

L'usage & le bon sens doivent apprendre ces sortes de choses.

Jeux que l'on doit jouer sans-prendre en noir.

En noir, parce qu'il y a une triomphe moins qu'en rouge, l'on joue à plus petit jeu; vous pourrez donc jouer les jeux suivants.

Manille, *Baste*, *Dame*, *Valet*, *Six*, *& Cinq*, *un Roi*, *& une Dame troisième*, de même que

Spadille,

Spadille, *Manille*, *Roi*, *Sept*, *Cinq*, & *Quatre* avec *un Roi*, ou *une Dame*, & *Valet de même couleur*.

Vous jouerez aussi *Manille*, *Roi*, *Dame*, *Valet*, *Six*, *Cinq*, *Trois*, & *un Roi*. Vous pourrez encore jouer *Spadille*, *Manille*, *Baste*, *Dame*, *Sept*, & *un Roi*. Vous observerez que sur des retours, il n'est pas prudent de couper des basses triomphes, à moins que le jeu ne soit tel, que l'on y soit obligé pour pouvoir gagner. Je répéterai encore ici, que le jeu ordinaire & la manière la plus sûre de jouer sans-prendre, est de faire atout le plus souvent que l'on peut, sans pour cela se trop affoiblir soi-même, pour vouloir affoiblir les autres; il y a une infinité d'autres jeux que l'on doit jouer sans-prendre en l'une & l'autre couleur. Il n'y a, pour être assuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toujours présente cette nécessité de faire seul les six mains, malgré les efforts des trois autres joueurs : L'usage apprendra le reste.

Le Roi Rendu.

Outre la manière ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on appelle au Roi rendu, qui suit en tout les regles & la manière de jouer du précédent, à la réserve qu'il est libre à celui qui a *le Roi appellé*, de le rendre à celui qui l'appelle, qui doit en échange lui donner une carte de son jeu.

Ce jeu, qui est assez en usage dans quelques Provinces, ne se joue de la sorte que pour empêcher qu'on puisse jouer de petits jeux; ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire, & fait que cette manière de jouer plus gênante a trouvé nombre de partisans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amusement plus sérieux, que parmi le Beau-sexe, qui n'y a

pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne differe pas absolument de l'autre, qu'en ce qu'il est permis à celui qui a le Roi appellé, de le rendre à l'Hombre ; ce qui fait qu'il a quelques regles qui lui sont particulières ; les voici.

I. Celui qui, ayant le Roi appellé a mauvais jeu, peut rendre le Roi appellé à l'Hombre, qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui semblera de son jeu, & chaque joueur est en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui, ayant le Roi appellé auroit beau jeu, & rendroit le Roi pour faire perdre l'Hombre, feroit la bête, sans que l'Hombre fut pour cela exempt de la faire aussi, s'il ne gagnoit pas le jeu ; il faut que le Roi appellé ait trois mains sûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui l'on a rendu le Roi, est obligé avec ce secours de faire six mains seul, les autres joueurs étant réunis contre lui.

IV. Il ne partage avec personne s'il gagne, il paye de même seul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le Roi à celui qui joue forcé avec Spadille, ainsi qu'au Quadrille ordinaire, qui est le même que celui-ci dans toutes ses autres regles. Il y a des maisons où l'on joue le jeu ci-devant, en rendant le Roi d'obligation, c'est-à-dire, que celui qui joue, joue toujours seul, & le dernier est obligé de jouer si tous les autres ont passé, en appellant un Roi qu'on lui rend, ou Spadille, ainsi qu'ils en sont convenus.

Loix du Jeu de Quadrille.

I. Il n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que par quatre & trois, étant libre à celui qui mêle de commencer par quatre, ou par trois. Si en donnant les cartes il s'en trouve une, ou pluſieurs tournées, on refait.

II. Si le jeu eſt compoſé de plus, ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même manière, & qu'on s'en apperçoive avant le coup achevé, le coup eſt nul : Si toutes les cartes ſont jouées, le coup eſt bon, de même que les précédents qui ont été joués.

IV. Celui qui donne mal refait, & ne fait pas la bête.

V. Si celui qui joue, ou ſans-prendre, ou en appellant, nomme une autre couleur que celle où il a ſon jeu, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la première, eſt la triomphe, ſans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui joue, doit nommer ſa couleur par ſon nom propre, de même que le Roi qu'il appelle.

VII. Celui qui a dit paſſe, ne peut plus être reçu à jouer, à moins qu'il ne joue forcé, parce qu'il a Spadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer, eſt obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer ſans-prendre, à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer, peut jouer ſans-prendre, par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre Rois, peut appeller la Dame d'un de ſes Rois.

XII. L'on ne peut appeller le Roi, ni la Dame de la couleur qui eſt la triomphe.

XIII. Celui qui a un, ou plusieurs Rois, peut appeller un des Rois qu'il a ; il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner : Il gagne sans partager avec personne, & perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander gano à son ami, ni le faire appuyer.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi appellé, joueroit *Atout*, Spadille, Manille, ou Baste, ou même joueroit le Roi appellé pour faire connoître qu'il est l'ami, ne sauroit entreprendre la vole : Il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte, & l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un matador ; celui qui joue sans-prendre n'est pas sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appellé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, ni de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées faites par les autres pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsque l'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne, & voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, si on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé ; si les

cartes font pliées, il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXIII. Il faut pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé, ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au jeu, & que le coup ne soit pas achevé, on peut reprendre le jeu, & le commencer à la levée où la renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXV. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe, couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, il ne feroit pas la bête.

XXVI. Celui qui sans avoir demandé la triomphe, couperoit d'une couleur qui ne la feroit pas, & auroit pliée la levée, feroit la bête.

XXVII. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête, excepté celui qui joue sans-prendre, ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XXX. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

XXXI. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

XXXII. Le matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe inférieure premièrement jouée.

XXXIII. Les matadors, & le sans-prendre ne peuvent plus se demander, quand on a coupé, & mêlé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât, & coupât si vîte, qu'on

ne lui en donnât pas le tems ; auquel cas, s'il n'a rien reçu pour le jeu, & la consolation d'aucun des Joueurs, il est en droit de demander le sans-prendre, & les matadors avec le jeu qui lui est encore dû ; si c'étoit lui qui eût coupé, ou donné les cartes, il ne pourroit plus revenir.

XXXIV. Si celui qui joue sans-prendre avec des matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des matadors n'en ayant pas, au lieu de demander le sans-prendre ; de même que celui qui demande le sans-prendre au lieu des matadors, ne peut point exiger qu'on lui paye ce qui lui est véritablement dû, ce jeu demandant une explication formelle : Celui qui joue en appellant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux Joueurs a été payé des matadors, l'autre est en droit de s'en faire payer, encore qu'ils n'aient pas été demandés.

XXXVII. Les matadors ne se paient que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble, ou séparément.

XXXVIII. Celui qui joue sans-prendre, est obligé de nommer sa couleur, quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le jeu, le devant, la consolation, & la bête ne se prescrivent pas ; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui, ou ceux qui faisant jouer, ont toutes les mains, gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les bêtes qui ne vont point au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui auroit payé, s'il l'avoit faite.

XLIV. La vole est entreprise, lorsqu'après avoir fait les six premières mains, soit qu'on soit seul, ou avec le Roi appellé, on a joué la carte pour la septième main.

XLV. Quand la vole est entreprise, on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parleroit sur le jeu pour encourager son ami, ne pourroit prétendre à la vole.

XLVII. Celui qui parleroit pour l'en faire désister, seroit la bête.

XLVIII. Il n'est pas permis d'avertir son ami qui est à jouer, que l'on a six mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule, ne peuvent point se communiquer leur jeu, quoique la vole soit entreprise; & les uns, ni les autres ne doivent pas dire un mot qui intéresse le jeu.

L. Celui qui a été forcé de jouer avec Spadille, ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne sauroit être entreprise que le Roi appellé n'ait paru.

LII. L'on peut, lorsque le Roi appellé n'a point paru, jouer jusqu'à la dernière carte; sans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feroient la vole sans avoir fait connoître le Roi, n'en seroient point payés, encore que la Dame en eût été jouée, & eût fait une levée, pouvant arriver que celui qui a le Roi, a gagné par mégarde, ou voulu faire l'impasse, la Dame ne dénotant pas le Roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole ne la font point, ne laissent pas de gagner le jeu; le devant, & les bêtes, s'il en va sur le jeu, & de se faire payer le jeu, la consolation, & les matadors, s'il en ont, de même que le sans-prendre.

LV. Ceux qui admettront le contre au jeu de Quadrille, le recevront à jouer, par préférence

au premier en carte qui voudroit jouer sans-prendre.

LVI. Celui qui, ayant joué sans-prendre, s'est engagé à la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, & il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors, s'il en a, pas même de la consolation, ni du jeu; il ne tire point le devant, mais il ne fait point la bête, à moins qu'il ne perde le jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le jeu, & fait la bête de ce qui est au jeu.

LVII. Celui qui fait jouer, & ne fait point trois mains, ou quatre, ainsi que l'on est convenu, fait la bête seul, & paye seul aussi tout ce qui est à payer; & s'il n'en faisoit point, il paieroit outre cela à ses deux adversaires, le droit de la vole, & non à son ami, afin que cet appas de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir, lorsque le jeu est désespéré.

LVIII. Lorsque l'on joue au Roi rendu, celui qui a le Roi rendu est obligé de faire seul six mains; au surplus, il gagne, ou perd seul.

LIX. Si celui qui a commencé la partie ne veut point l'achever, il doit payer tout ce qu'il y a de perte au jeu, & les cartes.

LX. Si c'étoit pour vaquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie, en prenant un mémoire de l'état du jeu, du consentement des autres Joueurs.

FIN.

Loix du Jeu de l'Hombre à trois

I. IL n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que par trois.

II. Si en donnant les cartes il ſe trouve un as noir tourné, on refait.

III. S'il y a pluſieurs cartes tournées en donnant, on refait.

IV. S'il y a une carte tournée au talon, quelle qu'elle ſoit, & qu'on s'en apperçoive avant qu'on ait demandé ſi on joue, ou que quelqu'un ait nommé pour jouer ſans-prendre, on refait.

V. Celui qui mêle ne peut point jouer, lorſqu'il y a une carte tournée au talon.

VI. Celui qui mêle & donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup; pour les deux autres, ils peuvent jouer : Mais il faut auparavant de demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant ſans-prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, ſans quoi ils feroient la bête, & le coup acheveroit de ſe jouer.

VII. Celui qui n'en donne, ou prend que huit, ne peut jouer; celui qui les a reçues peut jouer, en avertiſſant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes, peut jouer ſans-prendre avec ſes huit cartes; celui qui en a dix, peut auſſi jouer ſans-prendre, mais il faut auparavant que l'on tire une carte de ſon jeu; l'on en tireroit de même une s'il en avoit dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au talon, ſoit qu'il faſſe jouer ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, & celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une de plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus, ou moins de cartes après avoir pris, fait la bête.

XI. Celui qui demande à jouer, ou joue sans-prendre avec huit, ou dix cartes, sans avertir qu'il en a plus, ou moins, fait la bête; mais celui qui passeroit ayant plus, ou moins de cartes, ne feroit pas la bête, pourvu qu'auparavant que de prendre, il avertit qu'il a plus, ou moins de cartes, & qu'il prît au talon le nombre de cartes nécessaires, pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en jouant.

XII. Celui qui en mêlant donne plus de dix cartes à l'un des joueurs, refait.

XIII. Si le jeu est faux, c'est-à-dire, qu'il y ait plus, ou moins de cartes, ou deux cartes semblables, ou des cartes qui ne sont pas du jeu de l'Hombre, ainsi qu'un huit, un neuf, ou un dix, le coup est nul si l'on s'en apperçoit en le jouant; & si l'on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, le coup est bon.

XIV. Le coup est joué, lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la main des joueurs, ou que l'Hombre a fait assez de mains pour gagner; ou bien l'un des tiers assez ponr gagner codille.

XV. Si l'Hombre oublie à nommer sa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui; & si les deux nomment ensemble différentes couleurs, on joue en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'Hombre.

XVI. L'hombre qui a oublié à nommer sa couleur, ou qui s'est mépris en la nommant; peut refaire son écart, si la rentrée n'est pas confondue avec son jeu.

XVII. L'hombre doit nommer formellement la couleur en laquelle il joue.

XVIII. Quoique l'Hombre ait vu sa rentrée, sa couleur est bien nommée, s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joue, ou sans-prendre, ou

en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la première est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer, ne peut ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans-prendre; à moins qu'il ne soit forcé; auquel cas il le peut par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui n'étant pas dernier en carte, & n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, & sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans-prendre.

XXIII. Celui qui joue sans-prendre à jeu sûr en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, & que les autres voulussent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du talon, pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans ôter la liberté pour cela aux autres, & il fait la bête.

XXV. De même si quelqu'un en remettant le talon sur la table, ou autrement, en retourne une carte, on joue le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes au talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir, auquel cas les autres ont le même droit après lui : Mais celui des deux autres qui les regarderoit si le dernier ne les avoit pas vues, feroit la bête.

XXVII. Celui qui a pris trop des cartes du talon, peut remettre celles qu'il a de trop, s'il ne les a pas vues, & qu'elles ne soient pas confondues avec son jeu; & il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vues, ou qu'elles soient confondues avec son jeu, il fait la bête, & on lui tire au hasard celle qu'il a de trop que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenoit pas assez, il peut reprendre dans le talon ce qui lui manque, s'il

encore ſur la table, ſinon au haſard, dans les écarts ; il ne fait pas la bête, ſi l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'eſt pas obligé de couper, & celui qui a de la couleur n'eſt pas obligé de mettre au-deſſus de la carte jouée, quoiqu'il le puiſſe.

XXXI. L'on ne doit point jouer avant ſon rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer, jetteroit ſur le tapis une carte qui probablement pourroit nuire à l'Hombre, feroit la bête.

XXXIII. L'Hombre qui a vu une carte qu'un des joueurs a tiré de ſon jeu, n'eſt pas en droit de la demander, à moins qu'étant vue, elle puiſſe préjudicier à ſon jeu ; auquel cas celui qui a montré ſa carte eſt obligé de la jouer, s'il le peut ſans renoncer : Sinon il ne la jouera pas, mais il ſera la bête.

XXXIV. Il eſt libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui eſt paſſé, l'on ne doit cependant tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui eſt paſſé, que lorſqu'on eſt à jouer, devant laiſſer compter ſon jeu à chacun

XXXV. Celui qui au lieu de tourner les levées qui ſont devant un des Joueurs, tourne, & voit ſon jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui ſont les cartes tournées ; de même celui qui, au lieu de prendre le talon, prendroit le jeu d'un tiers ; dans ce dernier cas, il faudroit faire remettre le jeu comme il étoit ; & s'il étoit confondu de manière à ne pouvoir être remis, il dependroit de l'hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, ſi on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé ; mais ſi les cartes ſont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé pluſieurs fois.

XXXVII. Il faut pour que la renonce ſoit faite, que la levée ſoit pliée, ou que celui qui a re-

noncé ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la renonce préjudicie un jeu, & que le coup ne soit pas achevé de jouer, on peut reprendre le jeu, & le recommencer à la levée où la renonce a été faite ; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXXIX. Celui qui, ayant demandé en quoi est la triomphe, couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, ne feroit pas la bête, mais il ne sauroit reprendre sa carte qui seroit bien jouée.

XL. Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperoit d'une couleur qui ne la seroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XLI. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête.

XLII. Il n'est pas permis à l'hombre de demander remise, ni de demander à s'en aller, lorsque sa rentrée n'est pas favorable.

XLIII. Il ne lui est pas libre de donner codille à qui bon lui semble, étant obligé de payer le codille, à celui qui de droit doit le gagner, si par bizarrerie il le donnoit à celui qui ne devroit pas l'avoir.

XLIV. L'hombre ne peut en aucune manière demander *gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui est sûr de ses quatre mains, ne doit pas demander *gano* , ni faire appuyer.

XLVI. Celui qui a demandé *gano* ayant sa quatrième main sûre, & a gagné codille par ce moyen, est en droit de tirer le codille; mais cela ne se pratique point parmi les beaux joueurs, qui en ce cas laissent le coup par remise : D'ailleurs on évite de jouer avec ces gens qui courent de la sorte au codille.

XLVII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'on ne soit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes ſe jouent toujours les premières.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois, peut les faire aller enſemble; mais celui qui fait une bête ſur une autre bête, ne peut la faire aller enſemble avec la première, que du conſentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diverſement, on paye ſuivant celui qui marque le plus, & on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné codille, on met trois jettons au jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

LIII. Le matador ſupérieur force l'inférieur, lorſqu'il eſt joué par le premier qui joue.

LIV. Le matador ſupérieur ne force pas l'inférieur, s'il eſt joué ſur une triomphe premièrement jouée.

LV. Les matadors, & les ſans-prendre ne peuvent plus ſe demander quand on a coupé pour le coup ſuivant, à moins que, par affectation, l'on ne mêlât, & coupât ſi vîte, qu'on ne lui en donnât pas le tems : En ce cas, s'il na point reçu le jeu, & la conſolation d'aucun Joueur, il eſt en droit de demander le ſans-prendre, & les matadors, avec le jeu qui lui eſt encore dû : Mais ſi c'étoit lui qui eût coupé, ou donné des cartes, il ne pourroit plus revenir.

LVI. Les matadors ne ſe paient que lorſqu'ils ſont dans la main de l'hombre.

LVII. Si celui qui joue ſans-prendre avec des matadors, demande l'un, ſans demander l'autre, il ne lui eſt dû que qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui, au lieu de demander les matadors qu'il a, demanderoit le ſans-prendre, qu'il n'auroit pas joué; de même celui qui demanderoit les matadors au lieu du ſans-prendre, ne pourroit exiger ni l'un, ni l'autre, ce jeu demandant [illegible] explication formelle.

LIX. Le jeu, la consolation, & la bête, peuvent se demander plusieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées fait la vole, & gagne le double de ce qu'il y a au jeu, à moins que l'on n'ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la vole.

LXII. S'il y a plusieurs bêtes, il les tire, & rien de plus, à moins toujours que l'on n'ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a plusieurs bêtes qui aillent ensemble, parce qu'elles ont été faites ensemble, on paye le double à celui qui fait la vole, ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui auroit payé pour la vole, s'il l'avoit faite.

LXV. La vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premières mains, ou levées, on a joué la sixième carte.

LXVI. Quand la vole est entreprise, il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la vole est entreprise, les deux Joueurs qui la défendent, peuvent se communiquer le jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la vole a des matadors, ou joue sans-prendre, on les lui doit payer avec la consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer, les deux tiers se partagent tout ce qu'il y a sur le jeu; & si l'on a réglé la vole, l'hombre paye à chacun des tiers ce que l'on est convenu, mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui, après avoir pris sa rentrée, regarde son écart, ne peut faire la vole.

LXXI. Celui qui gagne par codille ne marque point aux tours, non plus que celui qui fait la

vole; mais celui qui manque la vole l'ayant entreprise, doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le contre recevront à jouer par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans-prendre, celui qui en jouant sans-prendre s'engageroit à la vole.

LXXIII. Celui qui, ayant joué sans-prendre, s'est embarqué à faire la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, & il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors s'il en a, pas même de la consolation, ni du jeu; il ne tire rien; mais il ne fait pas la bête, à moins qu'il ne perde le jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qu'il lui revient pour le sans-prendre, les matadors, & le jeu, & fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui ayant commencé la partie, ne voudroit pas l'achever, paieroit non-seulement ce qu'il y a de perte au jeu, mais encore les cartes.

LXXV. Si c'étoit pour vaquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie du consentement des deux tiers, en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorsqu'on joue l'Hombre à deux, il faut ôter une couleur rouge.

LXXVII. L'on joue avec huit cartes, qu'on ne sauroit donner autrement que par deux fois trois, & une fois deux; & lorsqu'on donne mal, l'on refait

LXXVIII. Le talon est composé de quatorze cartes : Il est libre à celui qui est dernier à prendre, de voir les cartes qu'il laisse : Et après qu'il les a vues, le premier peut les voir, & non pas auparavant sans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui est ôtée.

LXXX. Lorsqu'on admet les hasards au jeu de l'Hombre, on ne les paye à celui qui fait jouer qu'autant qu'il gagne, de même qu'il les paye aux deux tiers, lorsqu'il perd.

F I N.

REGLES

DU MÉDIATEUR SOLITAIRE.

LE Médiateur Solitaire est ainsi nommé, parce qu'il faut toujours jouer seul : C'est-à-dire, *Médiateur*, *sans-prendre*, ou *déclarer la vole*; la demande à ce jeu, soit en couleur favorite, soit en simple couleur, est un moyen inconnu : La préférence à lieu pour les autres moyens qui y sont employés.

On joue ordinairement le Solitaire *à quatre*, ou *à trois* personnes, on peut même le jouer *à deux*. Voyons ce que chacun de ces jeux a de particulier.

Article Premier.

Du Solitaire à quatre.

LA façon de jouer le Solitaire à quatre, est entièrement la même que celle du Médiateur, en retranchant tout ce qui regarde la demande.

Lorsque parmi les joueurs personne n'a suffisamment de jeu pour demander médiateur, (ce qui arrive assez souvent) alors le coup est nul. Ceux qui ont Spadille, & Baste, prennent devant celui qui fait, les fiches de poulans qui leur appartiennent. Comme il n'y a point eu de Manille

déterminée, la fiche qui est due à ce Matador, reste pour le premier coup qui sera joué ; alors celui qui aura la Manille, retirera autant de fiches qu'il y aura eu de coups nuls.

Après un premier coup nul, s'il se faisoit une bête, elle feroit pour le jeu remis . . 28 } 56
& pour le jeu actuel 28

La seconde bête feroit		
du premier jeu remis	28	
du second jeu remis	28	140
du jeu actuel	28	
de la bête	56	

Article II.

Du Tritrille.

LE nombre de trois que l'on est pour jouer cette espèce de Solitaire, lui a fait donner le surnom de *Tritrille.*

On ne doit pas avoir plus de cartes à ce jeu que l'on n'en auroit au Médiateur à quatre ; pour cet effet, il en faut retrancher dix, ce qui donne deux façons de jouer le Tritrille également usitées.

Première façon de jouer le Tritrille.

On ne laisse dans l'une des deux espèces rouges que *le Roi*, & de l'autre on ôte *le six* : On retranche par exemple, le six de cœur, & neuf des moindres carreau ; il ne reste conséquemment que le Roi de cette dernière espece. Outre les avantages qu'il a comme Roi, il a encore ceux de second matador, & emporte baste lorsque l'on joue en carreau. L'espece retranchée est ordinairement regardée comme la favorite.

Il eſt beaucoup plus facile de jouer en cette eſpèce qu'en toute autre couleur, puiſqu'il n'y a que trois triomphes; il faut faire cette attention en combinant ſon jeu. On peut faire un Médiateur, ou un ſans-prendre en la couleur retranchée, ayant ſpadille ſeul, pourvu que l'on ait des Rois ſuffiſamment pour produire les autres levées. On n'a qu'une triomphe à craindre, parce-qu'auſſitôt que l'on entre en jeu, on joue Spadille, & l'on force néceſſairement le *Roi*, ou *baſte* a tomber. S'ils ſe trouvent diſperſés, Spadille les fait tomber tous les deux, & on ne craint plus que les Rois ſoient coupés.

Autre manière de Jouer le Tritrille.

On peut jouer le Tritrille en ôtant *en cœur* & *en carreau*, les *ſix*, *cinq*, & *quatre*, *en pique* & *en tréfle*, on retranche ſeulement *les trois*, & *les quatre* : ce qui produit ſept cartes reſtantes en chaque eſpèce quand elle n'eſt point triomphe, & neuf quand cette eſpèce eſt triomphe.

En Noir, Pique & Tréfle.			En Rouge, Cœur & Carreau.	
1	*Spadille,*	*Matadors.*	*Spadille,*	1
2	*Manille,*		*Manille,*	2
3	*Baſte,*		*Baſte,*	3
4	*Le Roi,*	*Séquence.*	*Ponte,*	4
5	*La Dame,*		*Le Roi,*	5
6	*Le Valet,*		*La Dame,*	6
7	*Le Sept,*		*Le Valet,*	7
8	*Le Six,*		*Le Deux,*	8
9	*Le Cinq,*		*Le Trois,*	9

On voit par cette table que la couleur rouge n'a pas plus de cartes que la noire.

Lorſqu'on combine ſon jeu, il faut ſe rappeller qu'il y a deux cartes retranchées en chaque eſpèce noire, & trois en chaque eſpèce de la couleur rouge; avec cette attention on jugera que l'on peut jouer plus de petits *jeux*, puiſque l'on a moins de cartes à appréhender.

Pour éviter l'interruption qui ſe trouve entre *le cinq*, *& le deux en noir*, & entre *le trois*, *& le ſept en rouge*, je crois qu'il ſeroit plus à propos d'ôter *les deux* en noir, & *les ſept* en rouge, & de conſerver *les quatre* en l'une & l'autre couleur; par ce moyen *les quatre* de chaque eſpèce ſeroient *les manilles d'attente*.

Si l'on fait *des paſſes*, autrement des coups nuls en jouant le Tritrille de l'un, ou de l'autre façon, le jeu eſt remis, ainſi qu'au Solitaire à quatre, & les bêtes montent également.

Cependant les bêtes ne devroient à la rigueur augmenter que de 16 au lieu de 28, parce qu'avec les deux fiches de poulans, chacun ne met que deux jettons du jeu. Ainſi il ne trouve au jeu que 26 : mais comme cet objet eſt peu conſidérable, il ne vaut pas la peine de compter de nouveau les bêtes : On peut les payer également qu'au Solitaire à quatre.

Afin que le tritrille compenſe la durée du Médiateur, on fait deux tours plus qu'au Médiateur à quatre.

Article III.

Le Piquemedrille, ou le Médiateur Solitaire à deux.

J'Ai nommé ce jeu *Piquemedrille*, parce qu'il tient du *Piquet*, & du *Médiateur*, qui lui-même tire son origine du *Quadrille*.

Il tient *du Piquet*, par le nombre des personnes qui jouent ce Solitaire, & parce qu'on écarte ainsi qu'au Piquet.

Il tient *du Médiateur*, en ce que les moyens qu'on emploie à ce jeu sont les mêmes.

On se sert pour jouer le *Piquemedrille*, d'un jeu composé de quarante cartes, telles qu'au Médiateur à quatre.

Le premier Roi fixe la favorite, & celui devant lequel il tombe, commence à faire pour le coup. Il partage par quatre, & par trois vingt cartes entre son ami, & lui; ce qui fait qu'ils en ont chacun dix : Il reste un talon de vingt.

Le premier combine son jeu, & décide ce qu'il fera. Il demande *Médiateur sans-prendre*, *la vole*, ou bien *il passe* : Le dernier lui répond en permettant, ou demandant mieux s'il le peut.

Pour demander *sans-prendre*, il faut voir dans son jeu six levées, sans qu'il soit besoin de faire d'écart.

Pour demander *Médiateur*, on ne peut donner

des regles certaines. Il n'eſt pas néceſſaire de ſe voir cinq levées, il ſuffit d'avoir trois, ou quatre belles cartes, on écarte les autres, & l'on eſpère qu'en prenant autant, il pourra rentrer quelque choſe de bon. Le profit, ou la perte dépendent, comme on le voit, du haſard des cartes qui rentrent.

Celui qui a la permiſſion de jouer, a l'avantage d'aller le premier aux cartes; mais ce n'eſt qu'après avoir déclaré en quelle eſpèce il jouera.

Il peut reſter dans le talon des cartes d'importance, c'eſt pourquoi le Joueur ne doit pas conclure que celles qui lui manquent, ſont contre lui dans le jeu de ſon adverſaire. Concluſion qui eſt néceſſaire à toutes les autres eſpèces de Médiateur.

Une perſonne qui regarderoit les cartes qui reſtent au talon, ſeroit condamnée à payer la bête.

Celui qui fait met devant lui cinq fiches de poulans, parce qu'il ne doit y en avoir qu'une pour le jeu.

Les autres fiches ſont retirées par chacun des trois matadors.

Il n'y a au jeu *qu'une fiche* par coup, & *quatre jettons :* Deux de chaque Joueur; les bêtes ne doivent donc être que de 14. Il en eſt des paſſes à ce jeu, ainſi qu'aux autres eſpèces de Solitaires.

La durée du Piquemedrille doit être de quarante coups, autrement de vingt tours, dont on peut faire le dixième, & le vingtième doubles, ou les deux derniers, ſi on l'aime mieux.

FIN.

LE JEU DE L'IMPÉRIALE.

POur donner une idée de ce jeu aussi claire que nous nous sommes proposé, nous commencerons par l'idée générale du jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre. Nous donnerons dans le second la manière de marquer, & ensuite les regles qu'il faut observer pour bien jouer ce jeu.

Chapitre Premier.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de l'Impériale.

CEux qui ont voulu chercher l'étymologie de ce jeu, ont cru l'avoir trouvée en nous disant, qu'il a été nommé de la sorte, d'un Empereur, qui le premier mit ce jeu en vogue; mais sans examiner si cette étymologie est vraie, ou douteuse, nous disons, pour entrer en matière, que les cartes avec lesquelles on joue à l'Impériale, sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet; c'est-à-dire; trente-deux; savoir le Roi, Dame, Valet, As, Dix, Neuf, Huit, & Sept, ou bien trente-six, en y ajoutant le Six de chaque couleur, comme on fait dans plusieurs Provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, & en ce cas il faut nécessairement que les Six y soient; mais le jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux.

Avant que de commencer à jouer, il faut convenir de ce que l'on veut jouer, & à combien d'Impériales on jouera la partie, qui est ordinairement à cinq : Il est cependant de la volonté des Joueurs de la faire de plus, ou de moins.

Après être ainsi convenu, l'un des deux prend les cartes, qu'il bat, & présente à son adversaire, pour voir à qui fera le premier; & comme c'est à ce jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute carte, fait; au lieu qu'au Piquet, il commande de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les cartes, les présente à couper à son adversaire, qui doit le faire nettement: Après quoi, il lui donne, & se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze cartes : Il tourne ensuite la carte de dessus le talon, qu'il laisse dessus, & c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au jeu de l'Impériale des cartes que l'on appelle *Honneurs*, qui sont le Roi, la Dame, le Valet, l'As, & le Sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes; au lieu que c'est le Six, lorsqu'il est de trente-six : Chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a; mais il faut, pour qu'ils vaillent, qu'ils soient de triomphe, c'est-à-dire, de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que, les cartes ont toujours même valeur, & que leur valeur est la valeur ordinaire; savoir, le Roi, la Dame, le Valet, l'As, le Dix, le Neuf, le Huit, le Sept, & le Six, le plus fort de la même couleur enlevant le plus foible.

Observez encore que lorsque l'on joue à trois, chacun ayant douze cartes, il ne reste par conséquent point de talon; ainsi celui qui mêle pour faire la triomphe, tourne la dernière carte de celles qu'il prend, & c'est de celles-là dont est la triomphe.

Les cartes données, comme on l'a dit, & la tourne faite, celui qui est le premier à jouer commence, comme au jeu de Piquet, d'assembler la couleur dont il a le plus de cartes, pour en faire son point qu'il accuse, & pour lequel il compte quatre points, si son adversaire ne le pare pas, c'est-à-dire, s'il n'en a pas davantage; car s'il étoit égal, le premier, à cause de la primauté, le compteroit comme s'il étoit bon; au lieu que l'adversaire l'ayant supérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant, avant que d'accuser son point, s'il n'a point d'Impériale, auquel cas il faudroit la montrer auparavant, sans quoi elle ne vaudroit plus rien. Il y a de plusieurs sortes d'Impériales, & chaque Impériale vaut vingt-quatre points.

La première sorte d'Impériale est de quatre Rois, ou quatre Dames, quatre Valets, quatre As, ou bien quatre Sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes, & les quatre Six, lorsqu'il est de trente-six.

La seconde, le Roi, la Dame, le Valet, & l'As d'une même couleur.

Il y a encore l'Impériale tournée, qui est lorsque tournant un Roi, une Dame, un Valet, ou un As, on a dans son jeu les trois autres cartes de la même couleur, qui parfont le Roi, la Dame, le Valet, & l'As.

Enfin, il y a l'Impériale que l'on fait tomber, & qui a lieu, lorsqu'ayant le Roi, la Dame, ou autres triomphes, on leve les autres triomphes, qui forment l'Impériale. Cette Impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle est la triomphe.

Vous observerez que celui qui a dans son jeu le Roi, la Dame, le Valet, & l'As de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux Impériales

Après que l'on a compté ses Impériales, qui doivent, pour être bonnes, être étalées sur la table, & accusées, on accuse le point, comme il a été dit, & celui qui est le premier à jouer, jette telle carte de son jeu, qu'il juge à propos, & sur laquelle l'adversaire est obligé de fournir de la même couleur s'il en a, & de prendre s'il peut, autrement de couper, ne pouvant point non-seulement rénoncer à ce jeu, mais même gagner, si l'on fait une faute. L'on joue de la sorte toutes les cartes: Après qu'elles sont jouées, chacun compte ce qu'il a, & celui qui en a plus que l'autre compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les six qu'il doit avoir, & il les marque pour lui.

Vous observerez que, lorsque l'on joue à trois, celui qui est le premier à jouer est obligé de commencer par atout: Le jeu se joue du reste comme à deux; car celui qui fait plus de quatre levées, qu'il doit avoir pour ses cartes, marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà, en général, ce qu'il faut savoir pour jouer à l'Impériale: voyons maintenant la maniere de marquer, & de compter le jeu.

Chapitre II.

De la manière de marquer le Jeu.

APrès avoir mêlé les cartes, donné, convenu de ce que l'on joue, & à combien d'impériales, il y a au bout de la table un corbillon, avec des fiches & des jettons, qui servent à marquer le jeu. On marque l'impériale avec une [illegible], & les quatre que l'on gagne avec un jetton pour chaque quatre, & lorsque l'on a six

ettons de marqués, l'on marque à la place une ice, qui est une impériale, chaque impériale ralant vingt-quatre points.

Celui qui, ayant mêlé tourne un honneur, :'est-à-dire, un Roi, une Dame, un Valet, un \s, un Sept, lorsque le jeu est de trente-deux :artes, ou un six, lorsqu'il est de trente-six, narque pour lui un jetton, qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le Six de triomphe, ou e Sept, lorsqu'il n'y a point de Six, ou bien avec 'As, le Valet, la Dame, ou le Roi, ou le jouant utrement fait la levée, marque autant de jettons, ui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces onneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs; le erd, parce que son adversaire joueroit un honeur plus fort, bien loin de compter l'honneur u'il auroit joué à son avantage, celui qui leveoit la levée de droit, marqueroit un jetton pour haque honneur; de même celui qui, ayant joué : Sept de triomphe, lorsqu'il n'y a point de Six, u le Six, perdroit la levée que l'autre leveroit ar une triomphe qui ne seroit pas un honneur, ne laisseroit pas de marquer à son avantage honneur qu'il leveroit, encore qu'il ne l'eût as joué.

Celui qui, après avoir fini de jouer six cartes, 'en trouve de plus que ses douze, qu'il doit voir de son jeu, gagne quatre points, qu'il iarque pour lui, pour chaque levée qu'il a de ırplus que l'autre : Lorsque l'on joue à deux, 'est de deux cartes; & de trois, lorsque l'on ıue à trois.

De même, comme il a déjà été dit, celui qui plus de points que l'autre, marque à son avanıge quatre pour le point, n'importe qu'il ait :ois, quatre, cinq, six, sept, huit, ou neuf ırtes de point, en observant que lorsque le

point est égal, celui qui est le premier, compte quatre pour sa primauté.

Voilà les différents point que l'on compte, & qui assemblés, forment une impériale. Il reste à faire observer que ces points peuvent être effacés, lorsqu'ils sont au-dessous de vingt-quatre ou de six jetons; par exemple, si l'un des joueurs avoit du coup précédent vingt points, ou moins & que son adversaire eût une impériale en main ou retournée, lorsqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'impériale en droit, annulle les vingt points de son adversaire, qui seroit obligé de demarquer, sans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que son adversaire n'eût aussi une impériale, qui effaceroit également les points de l'autre joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche, en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque, lorsque l'on a six jettons assemblés, efface également les points que l'adversaire peut avoir & est marquée comme l'autre avec une fiche, en faveur de celui qui l'a fait, & la partie dure jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, ensuite les impériales, qu'on a en main, ou de la tourne lorsqu'elles ont lieu : ensuite le point; après le point, les honneurs que l'on gagne sur les levées que lon fait, & ensuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce que l'on pourroit dire plus sur ce jeu, se trouvera dans les regles suivantes il est à propos d'y passer, pour ne pas amuser le lecteur par une lecture inutile.

REGLES
DU JEU
DE L'IMPERIALE.

I. LOrfque le jeu fe trouve faux, le coup où il eft reconnu faux ne vaut pas; les précédents font bons.

II. S'il fe trouve une, ou plufieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on donnera les cartes par trois, ou quatre.

IV. Celui qui donne mal, perd fa donne, & une Impériale.

V. Une carte tournée au talon n'empêche pas que le jeu ne foit bon.

VI. Qui mêle fon jeu au talon, perd la partie.

VII. Qui oublie de compter fon point, ne le compte pas; il en eft de même des Impériales.

VIII. Qui ne montre pas fes Impériales avant fon point, ne les compte pas.

IX. Tout honneur jetté fur le tapis, vaut quatre points à celui qui le leve.

X. Celui qui pouvant prendre une carte jouée ne la prend pas, perd une Impériale, foit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas, s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'eft-à-dire, ne joue pas de la couleur dont on a joué, & qu'il a dans fon jeu, perd deux Impériales.

XII. Les Impériales que perd celui qui fait des fautes, font au profit de fon adverfaire, fi celui

qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui eſt loiſible de ſe démarquer.

XIII. Celui qui a une Impériale en main, ou de tourne, lorſqu'elle vaut, efface les points que ſon adverſaire a ; il en eſt de même, lorſqu'il finit ſon Impériale en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une Impériale avec les points des cartes qu'il gagne, ne laiſſe point de points marqués à ſon adverſaire ; au lieu que celui qui finit une Impériale par les honneurs qu'il leve pendant ſon coup, ne peut empêcher de marquer ce que ſon adverſaire gagne des cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne eſt reçue à finir la partie plutôt qu'une Impériale en main ; l'Impériale en main plutôt que l'Impériale tournée, lorſqu'elle a lieu : L'impériale tournée plutôt que le point : Le point plutôt que l'Impériale qu'on fait tomber, & ladite Impériale plutôt que les honneurs, & les honneurs plutôt que les cartes, qui ſont les derniers points du jeu à compter.

XVI. L'impériale retournée n'a lieu que lorſque l'on joue ſans reſtriction, de même que l'Impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale que l'on fait tomber, n'a lieu que dans la couleur qui eſt triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main en vaut deux, ſans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorſque le point eſt égal, celui qui a la primauté le marque.

XX. Celui qui quitte la partie avant qu'elle ſoit achevée, la perd, à moins que ce ne ſoit d'un mutuel conſentement.

F I N.

LE JEU
DU REVERSIS,
Tel qu'il ſe joue aujourd'hui.

Des formes de ce Jeu.

LE Reverſis ſe joue à quatre perſonnes, avec un jeu de cartes complet, excepté les dix. L'as prend le Roi, le Roi la Dame, & ainſi de ſuite, & *l'on ne renonce jamais*, que dans un ſeul cas, expliqué plus bas à l'article Eſpagnolette.

On tire pour les places; &, comme il y a de l'avantage à donner les cartes, on tire pour la donne; enſuite de quoi *la donne circule toujours par la droite.*

Il y a, entre pluſieurs autres, deux grands objets à ce jeu; ſavoir, *la partie*, & la *remiſe* au panier.

On expliquera ces termes dans la ſuite.

On donne onze cartes aux trois perſonnes avec qui l'on joue, & douze à ſoi-même, moyennant quoi il reſtera trois cartes. Chaque Joueur en écarte une de ſon jeu, & reprend une des trois du talon. Il n'eſt cependant pas obligé d'écarter pour reprendre; & dans ce cas il lui eſt permis de voir la carte qu'il laiſſe. Celui qui donne, en écarte une ſans reprendre. Cela donne quatre cartes à l'écart, qui ſervent à compoſer la *partie*: Elles ſe placent toujours ſous le panier, où l'on entaſſe les remiſes: Ce panier circule conſtam-

ment avec la donne, & doit toujours se trouver à la droite de celui qui donne.

Il y a 40 points au jeu, savoir les As, comptent 4, les Rois 3, les Dames 2, les Valets 1 chacun : Ces points seuls se comptent dans les levées que l'on fait ; les cartes blanches ne comptent rien.

De la partie.

Nous avons déjà dit que la partie se forme par les quatre cartes de l'écart. Les points s'y comptent comme dans les levées, à l'exception de l'As de carreau qui y compte 5, & du valet de cœur, ou Quinola, qui y compte 4. Aux points qui s'y trouvent, on ajoute toujours 4 ; & c'est proprement ce que l'on doit nommer *la partie*, attendu qu'il pourroit arriver que les 4 cartes de l'écart fussent toutes blanches ; & que celui qui gagneroit la partie n'eût ainsi rien pour sa peine.

Celui qui fait le plus de points dans ses levées, perd la partie. Il la paye à celui qui la gagne.

Celui qui fait le moins de points, ou aucun point, ou point de levée, la gagne.

Il arrive souvent, que deux des Joueurs ont le même nombre de points : Alors celui qui a le moins de levées a la préférence. S'ils avoient mêmes points, & même nombre de levées, celui qui se trouve *le mieux placé* gagne : Bien entendu, que celui qui n'a point de levée, a la préférence sur celui qui a une levée blanche. En général, aux cas d'égalité, le mieux placé est préféré.

Le *mieux placé* est toujours celui qui donne. Après lui c'est son voisin à la gauche, & ainsi de suite en passant par la gauche.

Lorsqu'un des Joueurs fait toutes les levées, *la partie* ne se compte point. C'est le coup que l'on nomme le *Reversis* par excellence.

Du coup appellé Reverfis.

Nous venons de dire que l'on fait le reverfis, quand on fait feul toutes les levées. C'eft le coup le plus brillant de ce jeu. Mais on ne *l'entreprend* pas toujours impunément.

Quand les neuf premières levées font faites, *le reverfis eft entrepris.* Alors fi l'on ne fait pas les deux autres levées, le reverfis eft dit *rompu à la bonne*, ou fimplement *rompu.*

La bonne fe rapporte aux différentes petits payements qui fe font dans ce jeu. Il y a trois différentes bonnes.

1. *La première bonne*; c'eft la première levée.

2. *La dernière bonne*; c'eft la dernière levée.

3. *La bonne* pour le coup du reverfis, & pour l'efpagnolette, ce font les deux dernières levées.

Ne rompt le reverfis, que celui qui fait une des deux dernières levées contre le Joueur qui l'auroit *entrepris.*

Il n'y a que celui qui fait le reverfis qui puiffe tirer la remife. Il n'y a auffi que lui qui puiffe la faire, s'il le manque. Nous expliquerons ce coup dans le Chapitre fuivant.

De la remife, & du Quinola.

Quand le jeu commence, chaque Joueur met au panier deux jettons, ou 10 fiches, & celui qui donne en met trois. Cette contribution forme le fonds des remifes : Elle fe renouvelle toutes les fois que le panier eft vuide, ou qu'il y a moins que le premier fonds, c'eft-à-dire 9 jettons. Ce fonds fe nourrit par la contribution d'un jetton à chaque donne par celui qui donne.

La remife eft attachée au Valet de cœur, ou Quinola, qui eft la carte la plus importante de

tout le jeu. Toutes les fois que l'on donne le Quinola en renonce, on tire la remife; cela s'appelle *placer, ou donner le Quinola.* Toutes les fois, au contraire, qu'il eft forcé, (c'eft-à-dire quand on eft obligé de le donner fur un cœur, & nous avons vu Art. 1. qu'on ne renonce jamais :) il fait payer la remife, cela s'appelle *forcer le Quinola*.

Toutes les fois que l'on eft obligé de jouer le Quinola, on fait la remife. Cela s'appelle *le Quinola joué, ou gorgé.* Excepté le feul cas, ou le Joueur qui auroit joué le Quinola, feroit encore le reverfis; & encore faut-il qu'il ait joué le Quinola avant la bonne, c'eft-à-dire, à l'une des neuf premières levées; & c'eft le plus grand coup que l'on puiffe faire à ce jeu; parce que l'on tire les revenus du reverfis, & la remife.

Mais auffi fi, fe flattant de pouvoir faire le *reverfis*, le Joueur eût joué le Quinola à l'une des neuf premières levées, & qu'on lui rompît le renverfis, il payeroit le reverfis rompu, & en outre feroit la remife; c'eft le coup le plus cher.

Si, en faifant le reverfis, on joue le Quinola à la 10e. ou 11e. levée, on ne tire point la remife. Mais l'on fe fait payer du reverfis fait.

Si dans un reverfis entrepris on jouoit le Quinola à la 10e., ou 11e. levée, & que le reverfis fût rompu, on ne fait pas non plus la remife. Mais l'on paye le reverfis manqué.

Dans les autres cas où l'un des Joueurs fait, ou manque le reverfis, & qu'un autre place le Quinola, ou bien que fon Quinola lui eft forcé, celui-ci ne tire la remife, ni ne la fait. En un mot, du moment qu'il y a reverfis, il n'y point de remife, & le Quinola redevient fimple Valet de cœur, (excepté dans les cas expliqués plus haut) où celui qui entreprend le reverfis, leve le Quinola avant la dixième levée.

Des Payements.

Ils ſont en aſſez grand nombre : Et il y a plu-ſieurs choſes à obſerver ici : Nous commence-rons par les plus petits.

Celui qui donne un As en renonce, touche une fiche de celui qui fera cette levée. Si c'eſt l'As de carreau, il en recevra deux. On paye tout de ſuite ſans ſe faire demander ; de même, en donnant le Quinola en renonce, on recevra un jetton, ou 5 fiches.

Le joueur à qui l'on force un as, paye une fiche a celui qui le force ; & deux, ſi c'eſt l'as de carreau.

Si quelqu'un force le Quinola, il touche *un* jetton de chaque joueur, & *deux* jettons de celui qui tenoit le Quinola.

Un, ou pluſieurs as joués, de même que le Quinola joué, ou gorgé, ſe paient comme s'ils euſſent été forcés ; & ſe payent à celui qui gagne la partie ; mais c'eſt à celui-ci à s'en ſouvenir, & à les demander.

Tous ces payements ſont doubles en vis-à-vis.

Tous les payements ſuſdits ſont encore dou-bles à la première, & à la dernière bonne ; de manière que, ſi par haſard l'on forçoit le Qui-nola, en vis-à vis, à la première, ou dernière bonne : On toucheroit 8 jettons, ou 40 fiches de ſon vis-à-vis, & 2 jettons de chacun des autres joueurs. Et ſi l'on le forçoit ainſi de côté, celui-ci payeroit 4 jettons, le vis-à-vis en payeroit 4, & le troiſième joueur en payeroit 2.

La partie ſe paye auſſi double, ſi c'eſt le vis-à-vis, qui la gagne.

Tous les payements ſuſdits ceſſent, dès qu'il y a reverſis, ſoit que le reverſis ſe faſſe, ou ſoit rom-pu à la bonne. Alors on rend tout ce qui s'étoit

payé pendant le coup, sans se le faire demander; c'est-à-dire, qu'on rend à celui qui a payé, afin que personne ne paye ni plus ni moins que le reversis.

Le reversis se paye 16 fiches de chaque joueur, & 32 du vis-à-vis.

Celui qui rompt le reversis à la bonne, reçoit 64 fiches de celui qui l'avoit entrepris. Les autres joueurs n'ont rien.

De l'Espagnolette.

Trois As, & le Quinola; quatre As, & le Quinola; ou simplement quatre As, réunis dans la même main, font ce que l'on appelle *l'Espagnolette.*

Ce coup est souvent très-compliqué, difficile à jouer. Il renverse à peu près tout ce que nous venons de dire jusqu'ici.

Pour abréger, j'appellerai *Espagnolette*, le joueur qui porte le jeu.

L'Espagnolette a le droit de renoncer en toute couleur pendant les neuf premières levées. Il place de cette façon son quinola, quoique souvent seul en sa main, & tire conséquemment la remise; il donne ses As à droite & à gauche, il gagne toujours la partie, de quelque manière qu'il soit placé. On diroit que l'on ne joue que pour lui; & effectivement, s'il joue bien, tous les avantages du jeu sont pour lui. Mais n'ayant le droit de renoncer que pendant les 9 premières levées, il doit fournir de la couleur que l'on joue aux deux dernières, s'il en a; & s'il est assez mal-adroit pour avoir gardé une grosse carte, par laquelle il se trouve dans la nécessité de faire une des deux dernières levées, sa fortune change de face, & alors il fait tous les frais de la partie, c'est-à-dire,

1. Qu'il perd la partie, quand même ſa levée ne ſeroit que blanche; & la paye à celui qui la gagne dans l'ordre naturel.

2. Qu'il fait la remiſe, s'il a placé le Quinola, ou que l'ayant gardé dans l'eſpérance de le placer à la bonne, & étant entré mal-adroitement à la 10e. levée, il ne le gorge à la derniere; mais il ne feroit pas la remiſe, ſi étant Eſpagnolette par quatre As, un des autres joueurs *plaçât* le Quinola, ou que le Quinola fût *forcé*.

3. Qu'il rend *au double* les As, ou Quinola qu'il peut avoir donnés pendant le jeu, & qu'on lui a payés; ou bien auſſi l'As, ou le Quinola, que les autres joueurs, ont pu ſe donner réciproquement.

L'Eſpagnolette eſt libre de ne ſe ſervir point de ſon privilège, & de jouer ſon jeu comme un jeu ordinaire. Mais il ne le peut plus, dès qu'il a une fois renoncé *en vertu de ſon droit*.

L'Eſpagnolette n'eſt pas cenſé avoir perdu ſon droit, pour avoir fourni de couleur que l'on demande, & même pour avoir pris; il faudroit pour cela que la levée lui reſtât.

L'Eſpagnolette, s'il force le Quinola, en tire la conſolation, en quelque époque du jeu que cela arrive : On comprend qu'il n'y a que trois époques, où cela puiſſe lui arriver.

1. Si ſe trouvant le premier à jouer, il joue cœur, & que le Quinola fût ſeul dans quelque main.

2. Si, ayant par mégarde fait une levée dans le courant du jeu, il joue un cœur & force.

3. Si étant entré malgré lui à la dixième carte, il lui reſtoit un cœur à jouer, & forçât par ce haſard à la dernière.

Faire entrer ſignifiera, ſi l'on veut, *faire levée*.

Si quelqu'un fait le reverſis, *l'Eſpagnolette* paye ſeul pour toute la compagnie.

Si quelque joueur entreprend le reverfis, & qu'un autre le rompe à la bonne; l'Efpagnolette paye tout le reverfis à celui qui rompt, (C'eft-à-dire 64 fiches.)

L'Efagnolette peut rompre un reverfis à la bonne, & en eft payé, comme eft dit ci-deffus; il peut auffi faire le reverfis, & dès-lors fon jeu n'eft qu'un jeu ordinaire.

Si *L'Efpagnolette* avoit placé fon Quinola, & qu'il y ait reverfis fait, ou manqué, il ne tirera pas la remife, felon la regle générale, *qu'en reverfis il n'y a point remife*, excepté pour celui qui entreprend le reverfis.

Si par As, Roi, ou Dame de cœur, l'on forçoit le Quinola à *l'Efpaguolette*, en quelque époque du jeu que cela arrive, il feroit la remife; & payeroit, ainfi que les deux autres joueurs, ce qui eft dû à celui qui force, felon les regles établies ci-deffus, excepté toujours s'il y a reverfis.

Si l'Efpagnolette n'entre pas d'ailleurs, il jouïra de tous fes autres droits, nommés ci-haut.

Des Loix du Jeu.

Elles font en petit nombre.

On ne peut donner les onze cartes à chaque joueur qu'en trois fois, une fois par trois cartes, & deux fois par quatre, en fe donnant toujours par 4 à foi-même. Toute autre façon de donner eft vicieufe.

Carte tournée fait refaire; à moins que tous les joueurs ne jugent le coup bon, pour abréger.

Celui qui aura mal donné, perd fa donne. Il peut cependant refaire, en fourniffant un jetton au panier.

Celui q[illegible] mal donné, ne s'en feroit pas

apperçu, on n'en aura pas averti avant que l'écart ſoit fait, payera 4 jettons d'amende au panier, & le coup ſera nul : & perdra en outre cette fois-là ſa donne, ſans pouvoir la racheter.

Des trois cartes du talon, la première eſt pour le premier joueur à la main, la ſeconde pour le ſecond, & la 3e. pour le troiſième.

Quiconque voit la carte de l'éeart qui lui revient, & écarte enſuite, ne peut gagner la partie, ni placer ſon Quinola, ſi par haſard il l'avoit, ni faire le reverſis; & s'il rompoit un reverſis, on ne lui payeroit rien. Il peut forcer le Quinola, mais on ne lui en payeroit pas la conſolation; le joueur à qui l'on auroit de cette manière forcé le Quinola, feroit cependant la remiſe.

Il en eſt de même de celui qui prendroit ſa carte du talon, & n'écarteroit pas. Il n'a droit à rien.

Quiconque joue ſa carte avant ſon tour, payera un jetton en panier.

Si quelqu'un ſe trouvoit avoir écarté deux cartes au lieu d'une, & ne portât que dix cartes, il n'a droit à aucun payement quelconque; mais s'il rompt un reverſis, il en ſera payé; & s'il force le Quinola, il en ſera payé.

Toutes les cartes qui ſe trouveront ſous le panier, comptent pour la partie, ſoit qu'il y en ait une de trop, ou de moins.

La levée appartient à celui qui la ramaſſe. Cependant tout autre joueur peut avertir & régler le coup avant que l'on ait rejoué, s'il le juge à propos.

Il eſt permis d'examiner ſes propres levées, mais aucunement celles des autres, ſi ce n'eſt la dernière de toutes celles qui feront faites.

Quiconque renonce, ſans avoir l'Eſpagnolette, mettra 2 jettons au panier en guiſe d'amende, & ne pourra toucher aucun payement quelconque de ce coup-là.

F I N.

LE JEU

DU PAPILLON.

CE jeu qui eſt preſque inconnu à Paris, eſt cependant très-récréatif, & demande un ſavoir-faire que tous les Joueurs n'ont pas. J'eſpère qu'on le goûtera, étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au Papillon, au moins trois, & au plus quatre. Le jeu de cartes avec lequel on joue, doit être entier, c'eſt-à-dire, de cinquante-deux cartes. Après être convenu des tours que l'on veut jouer, avoir taxé l'enjeu que l'on a pris, & autres choſes qui ſont de choix, on voit à qui fera : Comme c'eſt un déſavantage de faire, c'eſt à la plus baſſe.

Celui qui eſt à mêler, donne à couper à ſa gauche, & donne à chacun des Joueurs, & prend pour lui trois cartes, qu'il ne peut donner autrement qu'une à une : Après quoi, il étend ſept cartes de ſuite du deſſus du talon, & qui ſont retournées, lorſque l'on joue à trois perſonnes, qui eſt la manière la plus ordinaire de jouer ce jeu ; & lorſqu'on le joue à quatre, il n'en étend que quatre ſur le jeu, afin que les cartes ſe trouvent également juſtes.

Il y a un corbillon au milieu de la table, dans lequel chacun, en commençant, met une fiche, plus ou moins, ainſi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui eſt à la droite de celui qui a mêlé, examine ſon jeu, & voit ſi ſur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puiſſe convenir avec celles qu'il a.

Vous obſerverez qu'il n'y a que les Rois, les Dames, & les Valets, de même que les Dix qui ſont ſur le jeu, qui doivent être pris néceſſairement par des cartes d'une même peinture; un Roi par un Roi, une Dame par une Dame, ainſi les autres.

Vous obſerverez encore que pluſieurs cartes de celles qui ſont ſur le tapis, ramaſſées enſemble, ſont bonnes à prendre par une ſeule : Par exemple, il y auroit ſur le tapis, un As qui vaut un point, un Quatre, & un Cinq; vous pouvez prendre ces trois cartes avec un ſeul Dix que vous aurez dans votre jeu, ſi c'étoit à vous jouer, & ainſi des autres cartes, qu'on peut appareiller de la même façon, & c'eſt-là où eſt la ſcience du jeu, puiſqu'on tire par-là deux avantages; le premier, que l'on leve du jeu des cartes qui pourroient accommoder les autres Joueurs; & le ſecond, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes qui peuvent ſervir à gagner les cartes, pour leſquelles chacun paye ce dont on eſt convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit ſi c'étoit à vous à jouer, à cauſe que ſi vous n'étiez pas à jouer, celui qui ſeroit à jouer devant vous, pourroit prendre les cartes qui ſeroient ſur jeu à votre préjudice, ſi elles s'accommodoient au ſien.

Enfin, une regle générale, c'eſt qu'il faut avoir dans ſon jeu une carte telle qu'elle puiſſe être, qui prenne, lorſque c'eſt à vous à prendre, lever une, ou pluſieurs cartes pour faire ſon nombre de celles qui ſont ſur le tapis, ou, par exemple, avec un Huit vous ne ſauriez lever deux Huit qui ſeroient ſur jeu, mais un ſeulement; comme auſſi vous pourriez avec un Huit lever ou deux Quatre, ou un Cinq, & un Trois, ou un Sept, & un As, ou un Six & Deux, qui ſont entr'eux un pareil nombre.

On doit encore obſerver que, quoique l'on ait dans ſon jeu pluſieurs cartes pareilles à celles qui ſont ſur le tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de ſon jeu, & chacun à ſon tour de même.

Celui dont le tour eſt de jouer, & qui ne peut point lever des cartes qui ſont ſur le tapis, n'en ayant point de ſemblables dans ſon jeu, ou ne pouvant point en appareiller, eſt obligé d'étendre les cartes qu'il a en main : Il met pour cela autant de jettons dans le corbillon qu'il met bas de cartes; & lorſque chacun a joué ſes trois cartes, ou par les levées qu'il faites, ou en mettant ſon jeu bas, celui qui mêle donne de la même manière trois cartes à chacun des Joueurs, mais il les donne de ſuite du talon, & ſans plus couper, on fait la même choſe en tâchant de s'accommoder des cartes qui ſont ſur le tapis.

Enfin lorſque toutes les cartes ſont données, celui qui ſe défait de ſes trois cartes en prenant ſur le tapis, gagne la partie; & s'il y en avoit pluſieurs qui s'en défiſſent, celui qui ſeroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche, gagneroit par préférence, & par conſéquent celui a mêlé par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que ſi la primauté a quelque avantage, elle a bien ſes déſavantages; en effet, il eſt de la juſtice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre, puiſqu'il eſt plus difficile : Et lorſque perſonne ne finit point, c'eſt-à-dire, ne ſe défait pas de ſes trois cartes, comme il arrive ſouvent, celui qui joue la dernière carte en s'étendant, ou le dernier, n'importe, outre qu'il ramene toutes les cartes qui ſont ſur le jeu, pour ſervir à lui faire gagner les cartes, il reçoit encore de chacun des Joueurs un jetton pour la conſolation. Vous trouverez ci-après les haſards de ce jeu, & ce que l'on paye pour, ou contre.

Hasards, & droits de payer au Jeu de Papillon.

I. Celui qui étend ses cartes, paye autant de jettons au corbillon qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui, en étendant ses cartes, étend un, ou deux, ou trois As, se fait payer par chaque Joueur autant de jettons qu'il a étendu d'As.

III. Celui qui, en prenant des cartes dessus le tapis, prend un, ou plusieurs As, se fait payer autant de jettons par chaque Joueur qu'il a pris d'As.

IV. Celui qui avec un As dans sa main, tire un autre As sur le jeu, gagne deux jettons de chacun; & celui qui avec un Deux leve deux As qui sont sur le tapis, gagne quatre jettons de chaque Joueur; & celui qui avec un Trois en leveroit trois, en gagneroit six de même : Celui qui avec un Quatre leveroit les quatre As qui seroient sur jeu, gagneroit huit jettons de chaque Joueur.

V. Celui qui, ayant un Roi, un Valet, ou autre carte dans son jeu, leveroit trois cartes de la même manière, gagneroit un jetton de chaque Joueur, & ce coup s'appelle *Haneton.*

VI. Celui également qui auroit trois cartes d'une même manière, dont la quatrième seroit sur le tapis, la prendroit avec ses trois, & gagneroit un jetton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte seule qui resteroit sur le tapis, gagneroit un jetton de chaque Joueur, & ce coup s'appelle *Sauterelle*; en ce cas, celui qui joue, est obligé d'étendre son jeu.

VIII. Celui qui, en jouant dans le courant de

la partie, fait ſes trois cartes, gagne un jetton de chacun, & l'on appelle ce coup faire *Petit-papillon* : L'on dit dans le courant de la partie, puiſque celui qui les leve quand toutes les cartes ſont jouées, gagne la partie.

IX. Celui qui dans ſes levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jetton de chacun pour les cartes ; lorſqu'elles ſont égales avec un des Joueurs, perſonne ne les gagne, mais elles ſe paient double le coup ſuivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la partie, étend le dernier ſes cartes, gagne un jetton de chaque Joueur, & l'on appelle ce droit *Conſolation*.

XI. Celui qui gagne la partie, ou eſt le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui ſont ſur le tapis, & elles lui ſervent à gagner les cartes.

XII. Lorſque le jeu de cartes eſt faux, le coup n'en eſt pas moins bon, pourvu que le nombre ſoit tel qu'il doit être.

XIII. Lorſque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en apperçoit ; pour-lors on remêle, & celui qui a mal donné, met pour cela une fiche au corbillon.

XIV. Celui qui joue avant ſon tour, eſt obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle, doit avertir que ce ſont les dernières cartes qu'il y a à donner, lorſqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au talon.

Ce jeu, qui eſt fort aiſé, donnera beaucoup de plaiſir à ceux qui le joueront comme il faut, & dès qu'on l'aura joué, je ſuis certain qu'on le goûtera. Paſſons à un autre.

FIN.

LE JEU

DE LA SIZETTE.

LE jeu de la Sizette qui eſt très-peu connu à Paris, eſt cependant un des jeux de cartes des plus amuſants; il demande, avec une grande tranquilité, beaucoup d'attention.

L'on joue ſix perſonnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de Sizette; l'on joue trois contre trois, placés alternativement, c'eſt-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux joueurs d'un même parti, l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes, avec lequel on joue, eſt de trente-ſix cartes, depuis le Roi qui en eſt la première, & le Six, qui en eſt la dernière.

Comme il eſt avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera; celui qui tire la plus haute carte, commande à celui de la droite de mêler.

Celui qui doit mêler, après avoir bien battu les cartes, & fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque joueur, en commençant par ſa droite, ſix cartes par deux fois trois, & non autrement, & tourne la dernière carte qui eſt celle qui fait la triomphe : Après quoi ceux qui ont la main, c'eſt-à-dire, qui ſont premiers à jouer examinant bien leur jeux, & l'un des trois doit le gouverner : Il eſt permis à chacun de dire ſon ſentiment. Celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il eſt informé de leur jeu, il fait jouer celui qui eſt à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorſque le premier a jetté la carte qu'il joue, ceux du parti contraire qui n'ont encore rien dit du jeu, ſe demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont, ils le diſent à celui qui prend le gouvernement du jeu; & après qu'ils ont convenu de leur jeu, celui qui eſt à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, & ainſi des autres, ou coupe, s'il eſt à propos, & qu'il n'en ait pas : Celui qui n'a pas de la couleur jouée, n'eſt pas obligé à couper, encore qu'il le puiſſe, ſoit que la levée ſoit à ſes amis, ſoit à ſes ennemis; & ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées, ou le gagnent double, lorſqu'on les fait toutes ſix.

Ce jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particulièrement à ceux qui gouvernent le jeu; il ſuffit qu'il y ait de chaque côté un habile joueur, pour que la partie ſoit égale.

L'habileté du joueur conſiſte à ce jeu, de ſavoir le jeu que ſes amis ont ſans le trop faire expliquer, & de ſavoir ce que chacun des adverſaires a, par la déclaration qu'il en a faite; cela regarde ceux qui gouvernent : Et à l'égard des joueurs qui ne font que déclarer leur jeu, ils ne doivent ne dire de leur jeu que ce qui eſt néceſſaire, & ſuivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adverſaires, & ne pas expliquer les renonces que l'on peut avoir, ſans y être engagé par celui qui gouverne, & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos : L'expérience, & un long uſage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront; & ils y trouveront beaucoup de plaiſir, s'ils le jouent avec la tranquilité que ce jeu demande; mais pour prévenir les incidens qui pourroient ſurvenir, on ſe conformera aux regles ſuivantes.

Regles du Jeu de la Sizette.

I. Lorſque le jeu de cartes eſt faux, le coup ne vaut pas, mais les précédents ſont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on reméle.

III. Celui qui donne mal, perd un jeu.

IV. Celui qui au lieu de tourner la carte de deſſous, & qui doit faire la triomphe, la joint à ſes cartes, perd un jeu & reméle.

V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou pluſieurs cartes de l'un des adverſaires, perd un jeu, & reméle.

VI. Celui qui renonce, perd deux jeux, & le jeu de renonce ne ſe joue pas, & l'on continue à mêler comme ſi le jeu avoit été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point, & qu'il pourroit couper, ne fait pas de faute, encore que la levée ſoit à ſes adverſaires, & qu'il ſoit le dernier à jouer.

VIII. D'abord que la carte eſt lâchée ſur le tapis, elle eſt cenſée jouée.

IX. Lorſque deux joueurs ont leur jeu étalé ſur la table, il faut néceſſairement que le troiſième étale auſſi le ſien, pendant que le coup ſe joue.

X. L'on ne ſauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant pluſieurs parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper que par celui qui eſt à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donneroit, sans que ce fût à son tour, s'il avoit tourné, le coup seroit bon, & l'on continueroit par sa droite; mais s'il n'avoit pas tourné, il seroit à tems d'en revenir, & de faire mêler celui qui le devroit de droit.

XIII. On ne peut donner les cartes que par trois.

XIV. Celui qui a joué avant son rang, ne peut point reprendre sa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir, auquel cas il perd un jeu, & le jeu se joue.

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle soit finie, la perdent.

XVI. Celui des joueurs qui tourneroit une ou plusieurs levées des adversaires, perdroit un jeu.

Ce jeu est un des plus rigides que l'on joue, puisque la moindre faute est punie sévérement; on a jugé à propos de faire ces regles de la sorte, afin d'obliger chaque joueur à avoir l'attention que ce jeu demande, par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez que, si l'un des trois Joueurs fait une faute, tous les Joueurs du même parti la supportent.

Observez encore que, lorsque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les adversaires les marquent en leur faveur.

FIN.

LE NOUVEAU JOUEUR PARFAIT,

Très-Inſtructif & Portatif,

ENSEIGNANT

Les nouvelles Inſtructions faciles des Regles des Jeux de Cartes permis, pour apprendre à bien Jouer les 18. Jeux ſuivans, commençant par N°. 11.

11. Du nouveau Jeu de la Comète. 12. Du Jeu de Romeſtecq. 13. Du Jeu de la Tontine. 14. Du Jeu de la Loterie. 15. Du Jeu de la Bête. 16. Du Jeu de la Mouche. 17. Du Jeu du Pamphile. 18. Du Jeu de la Triomphe. 19. Du Jeu de l'Ambigu. 20. Du Jeu de la Guimbarde, *ou* la Mariée. 21 Du nouveau Jeu de Whiſt Boſtonien. 22. Du Jeu de l'Hombre à Trois. 23. Du Jeu du nouveau Quintille, & l'Hombre à Deux. 24. Du Jeu du Gillet. 25. Du Jeu de la Ferme. 26. Du Jeu de l'H. d'Auvergne. 27. Du Jeu de la Bruſquembille. 28. Du Jeu du Briſcan.

Par Ed. H. & Th. K. Joueurs expérimentés.

SECONDE PARTIE.

On y a joint le Dépoſitaire fidèle & diſcret.

A AMSTERDAM,

Chez (D. J. CHANGUION, &) (T. VAN HARREVELT,) Libraires.

1797.

LE NOUVEAU JEU

DE LA COMETE.

Avec des Observations sur les différentes manières de le Jouer.

POur jouer le jeu de la Comete, il faut deux jeux de cartes entiers : On ôte les quatre As de chacun, & pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, & les rouges dans l'autre jeu.

Il paroît que le nom de *Comete* a été donné à ce jeu, à cause de la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup : Les Cometes étant ordinairement accompagnées d'une longue traînée de lumière, qu'on appelle la queue de la Comete.

Chaque jeu est composé de quarante-huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre As : L'on en donne dix-huit, trois par trois, à chacun : De sorte qu'il en reste douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des Joueurs porte la main sur le talon pour l'examiner, il paie la peine dont on est convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou seul à seul. Les points & les paris de même qu'au Piquet, ainsi que la queue, pour marquer les coups ; on en joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jetton vaut dix points, comme au Piquet.

Si l'on a mal donné, celui qui est premier en carte peut obliger de refaire ; mais s'il y trouve

ſon avantage, il peut décider le coup bon, que ce ſoit lui, ou l'adverſaire qui ait la carte de plus; pour-lors celui qui a la carte de plus, joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups, qui font l'aller, & le revenir, le dernier coup décide ſi on eſt marqué.

L'on met dans le jeu noir *le neuf de carreau*, & dans le jeu rouge *le neuf trefle*, pour ſervir de Comete.

Les cartes étant données, pour jouer avec facilité, il faut les ranger de ſuite dans leur ordre naturel; ſavoir, les Deux enſemble, les Trois, les Quatre, & ainſi de ſuite, en remontant juſqu'au Roi. Il n'importe pas de quelle couleur ſoient les cartes, pourvu qu'elles ſoient de ſuite par le nombre.

Lorſque le jeu de chacun eſt arrangé, le premier commence à jouer. Il faut obſerver qu'il n'eſt pas aſtreint à commencer par un deux, qui eſt la plus baſſe carte du jeu; il peut jetter d'abord telle carte de ſon jeu qu'il veut.

Il eſt de l'avantage de ce jeu de commencer par la carte qui en a le plus de ſuite. Par exemple, le premier ayant des Deux, des Trois, & des Quatre, & n'ayant point de Cinq, s'il a des cartes qui ſe ſuivent depuis le Six juſqu'au Roi, il ne commencera pas par un Deux, parce qu'en jouant de cette façon, il ne pourroit ſe défaire que d'un Deux, d'un Trois, & d'un Quatre, n'ayant point de cinq; mais il jettera d'abord un Six, en diſant Six, Sept, Huit, Neuf, Dix, Valet, Dame, & Roi: Par-là il jouera huit cartes, au lieu qu'en commençant par un Deux, il n'en pourroit jouer que trois. Or, il y a de l'avantage à ſe défaire d'un plus grand nombre de cartes, parce que celui qui a plutôt fini & jetté toutes ſes cartes, marque l'autre joueur des points qui lui ſont reſtés dans la main.

Si cependant il arrivoit qu'on eût trois Deux ſans Trois, & que d'ailleurs les cartes fuſſent aſſez de ſuite, comme il n'y a pas d'eſpérance de rentrer en jeu par un Deux, n'y ayant point de cartes au-deſſous, il faudroit commencer par cette carte, & dire deux ſans trois, particulièrement quand on a des Rois qui font rentrer en jeu.

Il eſt auſſi une façon de jouer pour ſe défaire de deux Dames, quand on en a trois, & qu'on n'a qu'un Roi, en commençant par une Dame, & diſant Dame & Roi, Dame ſans Roi : Si l'on avoit deux Neuf, deux Dix, deux Valets, trois Dames, & un Roi, en commençant par le Neuf, on dit, Neuf, Dix, Valet, Dame, & Roi, enſuite Dame ſans Roi : Cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir & de faire regorger la Comete, ou de finir en mettant la Comete pour Neuf; ce qui arrive, lorſqu'on la met à la ſuite d'un Huit, ou après un *Hoc.*

On appelle regorger la Comete, quand on finit, & qu'elle reſte dans le jeu de l'adverſaire.

Il eſt encore un moyen ſûr de ſe procurer des *Hoc*, quand on a trois Dames, & qu'on n'a qu'un Roi, en commençant par le Roi, diſant Roi, enſuite Dame ſans Roi : Par ce moyen, une ſeule Dame fait paſſer deux Rois; & comme le talon eſt compoſé du quart des cartes, on doit ſuppoſer qu'il y en reſte une de chaque eſpèce. Si donc il reſte un Roi au talon, l'adverſaire ne doit plus en avoir qu'un, pour mettre à la ſuite de la quatrième Dame, s'il l'a, ou à la ſuite de l'une des deux du joueur.

Si le jeu du premier en carte étoit compoſé de deux Neuf, deux Dix, deux Valets, deux Dames, & deux Rois, qui font dix cartes, enſuite d'un Deux, ou Trois, un Quatre, un Cinq, deux Six, & deux Sept, ſans Huit, il faudroit

commencer par jouer Six & Sept sans Huit : Et en supposant qu'il y a un neuf au talon, l'adversaire en mettant Huit, diroit Huit sans Neuf; pour-lors l'on reprendroit depuis le Neuf jusqu'au Roi, & ensuite il faudroit recommencer Sept sans Huit : L'adversaire en mettant un Huit diroit encore Huit sans Neuf, & alors on continuera depuis le Neuf jusqu'au Roi, qui font cinq cartes, & on reprendra depuis les Deux, jusques & compris le Six, qui fait la dernière. Si l'adversaire a la Comete, on la lui fait regorger de cette façon, parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles sont toutes de suite.

Quand on n'a pas la Comete, & qu'on a quatre Deux, un Trois, un Quatre, un Cinq, un Six, un Sept, un Huit sans Neuf, & qu'on a toutes les autres cartes suivantes, jusques & compris le Roi, même plusieurs Dames, & autant de Rois, à la faveur desquels on rentre en jeu, il ne faut pas commencer par les Deux ; parce qu'après avoir joué le dernier Roi, si on n'a plus que les quatre Deux, le Trois, le Quatre, le Cinq, le Six, le Sept, & le Huit, en mettant les quatre Deux à la fois, on finit par le Huit, & par ce moyen on fait regorger la Comete; parce que l'adversaire voyant encore dix, ou douze cartes, ne s'imagine pas qu'elles soient si suivies.

Lorsqu'on a quatre cartes semblables, il ne faut les mettre à la fois, que quand on a celles au-dessous, & même ne commencer que par les cartes qui suivent ces quatre semblables; parce que l'adversaire n'en ayant point, doit indubitablement y rentrer, & que par ce moyen toutes celles qui restent au-dessous, sont des *Hoc*; mais il ne faut jamais les mettre à la fois quand on n'a aucune de celles au-dessous, à moins que le jeu ne se trouve disposé de façon, qu'en les mettant on puisse finir.

Comme l'avantage de ce jeu eſt de finir en mettant la Comete pour Neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, & qu'elle fait auſſi quadrupler les points, il eſt bon de ſe reſſouvenir quelles cartes manquent à l'adverſaire; par exemple, je ſuppoſe que l'adverſaire n'ait pas de Cinq, & n'ait plus que trois cartes, & le Joueur un Deux & la Comete, il doit pour-lors dire Deux ſans Trois, parce que ſi l'adverſaire n'avoit point de Trois, le Joueur finiroit par la Comete pour Neuf, & en ſuppoſant qu'il eût un Trois, & même un Quatre, ce qui ne fait que deux cartes de trois qu'il a, il diroit Trois & Quatre ſans Cinq, on l'interromproit, & on finiroit ſeulement par la Comete, qui pour-lors ne feroit pas ſeulement pour Neuf, & néanmoins ſe payeroit double, & feroit doubler les points de la carte de l'adverſaire.

Il eſt encore un moyen preſque ſûr de finir par la Comete pour Neuf, quand on ſait que l'adverſaire n'a point de Neuf, & qu'on lui ſuppoſe des Huit; on garde la Comete en diſant, je ſuppoſe, Trois, Quatre, Cinq, & Six ſans Sept: L'adverſaire dit en mettant un Sept, & Huit ſans Neuf; pors-lors on finit par la Comete pour Neuf.

Lorſque le premier, ayant jetté toutes les cartes qui avoient une ſuite, eſt obligé de s'arrêter à une qu'il n'a pas; par exemple, s'il dit Quatre ſans Cinq; alors le ſecond jette un Cinq, s'il en a un. Il faut obſerver qu'après avoir jetté ſon Cinq, il ne lui eſt pas permis de recommencer par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, il doit ſuivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq, en remontant juſqu'au Roi, qui eſt la plus haute carte du jeu: Après quoi il peut recommencer par telle carte de ſon jeu qu'il veut. Il faut encore obſerver que ſi ſes cartes ne vont pas de ſuite juſqu'au Roi; par exemple, s'il n'a

pas de Valets, il jettera fes cartes, en difant, Cinq, Six, Sept, Huit, Neuf, Dix fans Valet; mais fi l'autre Joueur n'a pas non plus de Valets, alors celui qui a Dix fans Valet, n'eft pas obligé de jetter une Dame, qui eft la carte au-deffus du Valet; mais il peut recommencer par telle carte de fon jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même efpèce peuvent fe jetter enfemble, fuivant la volonté du Joueur, & fuivant fon avantage. Ainfi celui qui a quatre Valets, peut les jetter tous les quatre à la fois pour un feul Valet; mais s'il n'a pas de Dix, il ne doit pas fe défaire de fes Valets, qui font néceffaires pour rentrer en jeu, lorfque l'autre Joueur jettera fes Dix.

Celui qui a les trois Neuf fans la Comete, ou avec la Comete, peut les jetter enfemble.

Celui qui a deux, ou trois Rois, peut les jetter tout de fuite; & il doit le faire quand il fçait qu'il n'y a plus de Dames.

Il faut avoir l'attention de fe défaire, autant qu'on peut, de fes cartes les plus hautes en point, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des Dix, des Neuf, & des Huit, parce que, quand ces cartes reftent dans la main, on eft marqué d'un plus grand nombre de points; mais il faut s'en défaire à propos, parce qu'elles peuvent fervir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue, & à rentrer en jeu. Cela dépend de la difpofition des cartes qu'on a dans la main, & des conjectures qu'on peut faire fur le jeu de la perfonne contre laquelle on joue, par les cartes qui font déjà paffées.

Il faut auffi fe défaire des baffes cartes, telles que les Deux, & les Trois, parce que, quand il y a un certain nombre de cartes jettées, il eft difficile de rentrer en jeu par des Deux, & des Trois, & on ne peut plus s'en défaire, à moins

qu'on n'ait des Rois, ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas, comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut, on jette les Deux, les Trois, & les autres basses cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien observer quelles cartes manquent à l'adversaire, auquel on peut faire regorger la Comete, quand on a cette carte qui lui manque, & les autres de suite jusqu'au Roi; & pour y parvenir, sans qu'il soupçonne qu'on puisse finir, il est de la prudence de garder cinq, ou six cartes de suite, parce qu'après avoir joué le Roi, on recommence, je suppose, par Deux, Trois, Quatre, Cinq, Six, & Sept.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qui ont été jettées sur le tapis, & on convient pour l'ordinaire d'une peine contre celui qui porte la main sur les cartes qui ont été jettées, & veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans sa mémoire les cartes qui sont passées, sur-tout celles qui manquent à la personne contre laquelle on joue, parce que si l'on n'a pas non plus de ces cartes, on est toujours le maître du jeu en jettant les cartes inférieures qui vont de suite jusqu'à ces cartes; par exemple, un des Joueurs ayant des Sept, des Huit, des Neuf, & des Dix, & n'ayant point de Valets; s'il sçait que l'autre Joueur n'a point non plus de Valets, il jette toutes ses cartes qui vont de suite jusqu'au Valet : Par-là il reste maître du jeu, l'autre Joueur ne pouvant l'interrompre; & après s'être défait des Sept, des Huit, des Neuf, & des Dix qu'il pouvoit avoir, il recommence par telle carte de son jeu que bon lui semble, choisissant toujours celle qui en a le plus de suite, & par conséquent lui facilite le moyen de se défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Comete fait *Hoc* par-tout, c'est-à-dire, que celui qui l'a, peut en jettant les cartes, l'employer pour telle carte qu'il veut : Elle est Roi, Dame, Valet, Dix, ou telle autre carte, selon la volonté de celui qui l'a dans son jeu, & suivant son avantage. Observez qu'après avoir employé la Comete pour une Dame, ou pour une autre carte inférieure, on n'est pas obligé de jetter après la carte qui suit immédiatement; mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Comete, est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point, par exemple, si n'ayant pas de Dame, il dit Valet sans Dame; celui qui a la Comete peut la jetter pour une Dame, s'il est de son avantage d'interrompre la file des cartes de l'autre Joueur, & ensuite reprendre le jeu par la carte que bon lui semble. Mais si celui qui n'a pas la Comete, se défait de ses cartes de suite, & dans leur ordre naturel, en remontant depuis une basse carte jusqu'au Roi, on ne peut l'interrompre avec la Comete.

Si le Joueur qui a la Comete, n'a pas d'autre Neuf, il n'est pas obligé, après avoir joué un Huit, de la jetter pour Neuf; il peut dire Huit sans Neuf, quoiqu'il ait la Comete dans son jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ses cartes de manière qu'on puisse finir par la Comete, si la disposition du jeu le permet, parce qu'alors elle se paye quadruple; les points se comptent de même, mais il faut prendre garde de ne la pas conserver trop long-tems: Car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la dernière carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de se défaire de toutes ses cartes; & dans ce cas la Comete étant restée dans la main de celui qui l'avoit, il la paye double, & les points dont il est marqué se comptent doubles.

La Comete simple se paye deux jettons à celui

qui l'a dans ſon jeu, & elle double, triple, quadruple & au-deſſus, autant de fois qu'elle eſt ſans-venir; ce qui arrive lorſqu'elle eſt reſtée dans le talon, compoſé, comme on l'a dit ci-deſſus, de douze cartes.

Dans le cas où la Comete auroit été trois fois ſans-venir, étant quadruple, ſi l'on finiſſoit par la Comete, ce coup vaudroit ſeize jettons, & trenté-deux, ſi l'on finiſſoit par la Comete pour Neuf.

Il en eſt de même lorſqu'on fait *Opéra* en finiſſant par la Comete; il doit ſe payer, s'il y a trois remiſes, trente-deux jettons; & quand on fait *Opéra*, en finiſſant par la Comete pour Neuf, ſoixante-quatre jettons : C'eſt-là le plus fort coup de ce jeu.

Il faut obſerver que, lorſqu'on joue trois à tourner, & que la Comete eſt remiſe entre deux des Joueurs, elle dort juſqu'au coup où les deux mêmes Joueurs ſe trouvent enſemble : Elle ſe paye ſelon le nombre de fois qu'elle eſt reſtée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui reſtent dans la main d'un Joueur, quand l'autre a fini, on compte celles qui ſont avec des figures pour dix, les autres cartes pour autant de points qu'elles ſont marquées, que le Joueur qui s'eſt défait de toutes ſes cartes, marque en reſte, ainſi qu'au Piquet.

Quand on finit par la Comete, elle ſe paye double, & cela fait auſſi doubler les points qui reſtent dans la main de l'autre Joueur: Par exemple, s'il lui reſte dans la main une Dame, un Valet, & un Cinq, on comptera cinquante points, au lieu de vingt-cinq.

Lorſque l'on finit par la Comete, & qu'on la place pour Neuf directement, elle ſe paye quadruple, & les points ſe comptent de même.

Quand on reſta avec la Comete, on la paye

double ; & cela fait auſſi doubler les points dont on eſt marqué.

Lorſque le Joueur qui eſt le dernier en carte, fait couler toutes ſes cartes ſans interruption, depuis la première juſqu'à la dernière, cela s'appelle faire *Opéra*.

Quand on fait *Opéra*, les points ſe comptent doubles.

Quand on fait *Opéra*, en finiſſant par la Comete, elle ſe paye quadruple, & les points ſe comptent de même.

Lorſque l'on fait *Opéra*, en finiſſant par la Comete pour Neuf, elle ſe paye ſeize, & augmente ſuivant les remiſes, & les points ſe comptent huit fois ; c'eſt-à-dire, que ſi celui qui eſt *Opéra*, a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *Opéra* marque en reſte huit cents points.

Quand on eſt *Opéra*, ou que l'on reſte avec la Comete, on paye la Comete double, & les points ſe comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, & empêchent que l'on ne compte l'*Opéra* double.

Si la Comete eſt dans le jeu de celui qui a cartes blanches, elles lui valent cent points.

Celui qui a donné les cartes, peut auſſi faire *Opéra* : Cela dépend de la convention que l'on fait en commençant. Il fait *Opéra* lorſqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avoit la main, il ſe défait de ſes dix-huit cartes ſans interruption, depuis la première juſqu'à la dernière.

Il ne reſte plus, pour faciliter l'intelligence de ce jeu, & faire connoître la manière dont on ſe défait de ſes cartes, qu'à donner des exemples des trois différents *Opéra* qui peuvent ſe faire.

Exemple d'un Opéra *qui se fait sans la Comete.*

Si le premier en cartes a dans son jeu deux Rois, deux Dames, deux Valets, deux Dix, un Neuf, un Huit, un Sept, deux Six, deux Cinq, un Quatre, un Trois, & un Deux, il commencera par jetter sur le tapis un Cinq, un Six, un Sept, un Huit, un Neuf, un Dix, un Valet, une Dame, & un Roi; après cela, comme celui qui a jetté ses cartes de suite depuis une basse carte jusqu'au Roi, est le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un Dix, un Valet, une Dame, & un Roi; après quoi il jettera un Deux, un Trois, un Quatre, un Cinq, & un Six. En jouant de cette façon, il se défera de dix-huit cartes de suite, & sans interruption; ce qu'on appelle faire *Opéra*. Dans ce cas, les points qui restent dans la main de l'autre Joueur, se comptent doubles, & s'il a la Comete, il la paye double à celui qui a fait l'*Opéra*, & les points se comptent quadruples.

Autre exemple d'un Opéra *finissant par la Comete.*

Si le premier en cartes a dans son jeu trois Rois, une Dame, un Valet, quatre Dix, la Comete, & un autre Neuf, un Huit, deux Sept, un Six, un Cinq, un Quatre, & un Trois, il jettera d'abord un Sept, le Huit, les Neuf, les quatre Dix, qui, comme on l'a observé, peuvent être mis ensemble pour un seul Dix, la Dame, le Valet, & les trois Rois: Après quoi il jetteta le Trois, le Quatre, le Cinq, le Six, & son second Sept, & la Comete qu'il fera valoir Huit en cette occasion; celui qui a la Comete pouvant l'employer pour telle carte qu'il veut. Lorsque l'*Opéra*

finit par la Comete, elle se paye double, & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent quadruples.

Autre exemple d'un Opéra, *finissant par la Comete employée pour Neuf.*

Si le premier en cartes a dans son jeu deux Rois, deux Dames, deux Valets, deux Dix, la Comete, & deux autres Neuf, un Huit, un Sept, un Six, un Cinq, un Quatre, un Trois, & un Deux; il jettera d'abord le Deux, le Trois, le Quatre, le Cinq, le Six, le Sept, le Huit, un Neuf, un Dix, un Valet, une Dame, & un Roi; il jettera ensuite un Neuf, un Dix, un Valet, une Dame, & un Roi; après quoi étant maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera sur le tapis la Comete pour la dix-huitième carte, en disant, Neuf & Comete; par-là il finira par Comete employée pour Neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jetter un Neuf, un Dix, un Valet, une Dame, & un Roi; ensuite jetter encore un Neuf, un Dix, un Valet, une Dame, & un Roi; après quoi l'on jettera le Deux, le Trois, le Quatre, le Cinq, le Six, le Sept, le Huit, & pour la dernière carte la Comete, qui de cette manière se trouve aussi employée pour Neuf.

L'*Opéra* finissant par la Comete pour Neuf, est le plus grand coup que l'on puisse faire. Lorsque cela arrive, la Comete se paye seize, & augmente suivant les remises; & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut auſſi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les Deux, & les Trois : Pour-lors chaque Joueur aura quinze cartes, & le talon ne ſera plus composé que de dix cartes.

Manière de jouer le Jeu de la Comete à trois, à quatre, & à cinq Perſonnes.

On peut jouer ce jeu trois enſemble, alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, & il en reſtera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs, à qui il reſte des cartes dans la main, paient ſur le champ à celui qui s'eſt défait de toutes ſes cartes, les points qu'ils ont dans la main, & celui des deux qui eſt marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jettons à la queue, laquelle appartiendra à la fin de la partie à celui qui gagnera davantage.

Lorſque les deux Joueurs à qui il reſte des cartes, auront dans la main le même nombre de points, ils mettront chacun un jetton à la queue.

Le premier en cartes ayant jetté celles de ſon jeu, qui avoient une ſuite de cartes, & étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui eſt à ſa droite, jette cette carte, s'il l'a; s'il ne l'a pas, le troiſième Joueur, qui l'a dans ſon jeu la jette, & continue; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut auſſi jouer quatre enſemble, en donnant à chacun dix cartes, & il en reſte huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes à chaque Joueur, & il en reſtera trois au talon, en ſuivant les mêmes regles qui viennent d'être expliquées.

Manière de jouer la Comete, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau Jeu de la Comete, en faifant un écart. On a dit ci-deffus, que ce Jeu fe joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois, à tourner, & à quatre, deux contre deux: En jouant de cette façon, il n'y a que deux perfonnes qui jouent enfemble, qui ont chacune dix-huit cartes, & il en refte douze au talon.

Quand on joue en faifant un écart, le premier peut prendre jufqu'à fix cartes dans le talon, & il n'en peut prendre moins que deux.

Le fecond peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il en refte toujours trois; il faut qu'il en prenne abfolument une.

Si le premier ne prend pas fix cartes, il peut regarder celles qu'il laiffe au fecond.

Les cartes écartées reftent à côté du Joueur, qui peut les regarder quand il veut, de même qu'au Piquet, & on fuit toutes les autres regles qui s'obfervent au Piquet, pour les écarts.

Lorfque l'on joue trois enfemble, il refte, comme on l'a dit, un talon compofé auffi de douze cartes, le premier en peut prendre fix, & les deux autres chacun trois.

Lorfqu'on joue quatre enfemble, le talon eft compofé de huit cartes; le premier en prend quatre, le fecond deux, & les deux autres chacun une.

Lorfqu'on joue cinq enfemble, comme il ne refte que trois cartes dans le talon, on ne fait point d'écarts.

FIN.

LE JEU

DU ROMESTECQ.

LE Romeſtecq, qui eſt un jeu aſſez difficile, tire l'étymologie de ſon nom de *Rome*, qui eſt un terme du jeu, & de *Stecq*, qui en eſt un autre.

Les cartes avec leſquelles on joue ce jeu, ſont au nombre de trentre-ſix, c'eſt-à-dire, depuis les Rois juſqu'aux ſix.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre, ou ſix perſonnes; quand c'eſt à quatre, ou à ſix, on voit à qui ſera enſemble; & ſi l'on eſt ſix, le joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera; celui qui tire la plus haute carte, peut faire, ou ordonner à l'autre de mêler; il y en a qui prétendent que c'eſt un avantage de faire quand on joue ſix; & ſi l'on ne joue que quatre perſonnes, celui qui coupe la plus belle carte donne; car il y a pour-lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puiſque celui qui eſt à la droite de celui qui mêle, eſt ſon compagnon, avec lequel il ſe communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend des jettons dont il marque le nombre de points dont il eſt convenu; au défaut de jettons, on ſe ſert d'une plume, ou crayon.

La partie eſt ordinairement de trentre-ſix points, lorſqu'on joue ſix; & à deux, ou quatre joueurs, elle eſt de vingt-un, quoique cela dé-

pende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche, donne à chaque joueur cinq cartes par deux fois deux, & puis une, ou bien par trois & deux, n'importe; pourvu qu'il observe de donner de la même manière pendant tout le courant de la partie, il n'y a point de triomphe à ce jeu, & le talon reste sur la table, sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'As est la première carte du jeu, levant le Roi; le reste des cartes suit sa valeur ordinaire; mais pour qu'une carte supérieure enleve une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur; car autrement l'inférieure jettée la première leve la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce jeu qu'il est bon de savoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication; la voici.

Il y a le *Virlicque*, le *Double Ningre*, le *Triche*, le *Village*, la *Double-Rome*, la *Rome*, & le *Stecq*.

On appelle *Virlicque*, lorsqu'il arrive en main à un joueur quatre As, quatre Rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce soit, en observant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double Ningre*, c'est deux As avec deux Rois, ou deux As avec deux Dix, & ainsi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main; il vaut trois points en main quand on ne le *gruge* pas, c'est-à-dire, si la partie adverse ne le leve pas.

Le *Triche*, sont trois As, trois Rois, ou autres cartes au-dessous arrivées dans la même main; si le triche est d'As ou de Rois, & qu'on l'ait en main, il vaut trois, s'il n'est point grugé.

Les deux Dames & les deux Valets d'une même couleur sont appellés le *Village*; de même deux Dix & deux Neuf de même couleur; c'est-à-dire, que s'il y a une Dame de pique, & une de carreau, il faudra que les Valets soient de pareille couleur, & ainsi des Neuf & des Dix, & autres cartes inférieures, & le Village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double-Rome, est lorsque l'on a deux As, ou deux Rois en main; elle vaut deux points; & lorsque les As ou Rois ne sont point grugés, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce sont deux Valets, deux Dix, ou deux Neuf, ou deux autres cartes d'une même espèce, & elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stecq* est une marque qu'on efface pour celui qui fait la dernière levée.

Il faut remarquer que quelque carte qu'on joue, & dont les termes du Rome-Stecq sont composés, doit être nommée par son nom propre au jeu; par exemple, il faut toujours en jouant une des pièces dire Double Ningre, pièce de Ningre, & en jouant une de la Double Rome, pièce de Double Rome, & ainsi de la Rome, de même pièce de Triche & de Village, & ainsi des autres; car autrement celui qui auroit effacé sans l'avoir dit, perdroit la partie, pour avoir manqué seulement de le dire.

Ainsi, en jettant les deux Dames & les deux Valets qui font le Village, il faudra dire, pièce de Village, &c.

Regles du Romestecq.

I. Celui qui en donnant les cartes en tourne une de celles de sa partie adverse, est marqué de trois jettons de sa partie; mais si la carte est pour lui, ou pour son compagnon, on ne lui mar-

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les joueurs viennent à s'en appercevoir, on marquera trois jettons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même manière qu'il a commencé, est marqué de trois jettons par sa partie, & le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jettons, & ôtera au hasard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon; puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, releve la carte, & est marqué de trois jettons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compteroit, ou Double Ningre, ou autres avantages du jeu, & ne les auroit pas, perdroit la partie, si quelque joueur s'en appercevoit.

VIII. Qui joue avec six cartes, ou au-dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jetton de plus qu'il ne feroit, perdroit la partie.

X. Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuseroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdroit la partie.

Voilà à peu près les regles de ce jeu, qui sont fort sévères, à cause que la mauvaise foi peut y avoir part; cette sévérité le rend fort pénible, & en fait une étude pour tous les joueurs, sans qu'il y ait pour cela une grande science, l'usage apprendra ce qui n'a pas été dit, ce qui en a été dit étant suffisant pour lever les difficultés qui peuvent naître.

FIN.

LE JEU
DE LA TONTINE.

VOici un jeu dont il n'a jamais paru de regle, & qui eſt même inconnu à Paris, quoique l'on le joue aſſez communément dans quelques Provinces : On a lieu de croire qu'il ſera reçu avec plaiſir, puiſqu'il eſt fort amuſant.

On peut jouer à la *Tontine* douze, ou quinze perſonnes; plus l'on eſt, plus le jeu eſt divertiſſant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la Tontine, eſt un jeu entier, où toutes les petites ſont.

Il faut, avant que de commencer, prendre chacun une priſe compoſée de douze, quinze, ou vingt jettons, plus au moins, que l'on fait valoir ce que l'on veut, & chacun en commençant la partie doit mettre trois jettons dans le corbillon, qui eſt au milieu de la table; enſuite celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de ſa gauche, tourne une carte de deſſus le talon pour chaque Joueur, ſelon ſon rang, & en prend une également pour lui.

Le Joueur qui ſe trouve un Roi par la carte tournée pour lui, tire trois jettons du corbillon à ſon profit : Si c'eſt une Dame, il en tire deux; pour un Valet un; celui qui a un Dix ne tire, ni ne met rien; celui qui a un As donne à ſon

voiſin à gauche un jetton; celui qui ſe trouve avoir un Deux, en donne deux à ſon ſecond voiſin à gauche; & celui qui a un Trois, en donne trois à ſon troiſième voiſin à gauche : A l'égard de celui qui a un Quatre, il met deux de ſes jettons au corbillon; un Cinq y en doit un, un Six deux, un Sept un, un Huit deux, & un Neuf un: On obſerve exactement de payer, & de ſe faire payer; après quoi le Joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramaſſe les cartes, & mêle. Le coup ſe joue de la même ſorte, & chacun mêle à ſon tour.

Celui qui a perdu tous ſes jettons eſt mort : Mais ce n'eſt pas à dire qu'il ait perdu entièrement eſpérance, puiſqu'il peut revivre par le moyen de l'As que ſon voiſin à droite peut avoir, & qui lui procure un jetton, ou par un Deux que ſon ſecond voiſin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux, ou bien par un Trois que ſon troiſième voiſin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un Joueur avec un ſeul jetton joue, comme celui qui en a encore dix, ou douze; & s'il perd deux jettons, ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il eſt quitte.

Les Joueurs qui ſont morts, n'ont point de cartes devant eux, ni le mêlent pas, encore que leur tour vienne, que lorſqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau; & celui enfin qui ſeul reſte avec quelques jettons, eſt celui qui gagne la partie, & tire ce que chacun a mis pour la priſe.

FIN.

LE JEU DE LA LOTERIE.

VOici ſans contredit le jeu de cartes le plus amuſant, & d'un plus grand commerce : La beauté de ce jeu conſiſte à jouer dix, ou douze, ou davantage même ſi l'on peut, & pas moins de quatre, ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où ſont toutes les petites; l'un ſert pour faire les lots de la loterie, & l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jettons, plus ou moins, c'eſt à la volonté des Joueurs, & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jettons qu'il a pour ſa priſe, & mettant tout enſemble dans une boîte, ou bourſe au milieu de la table, ils compoſent le fond de la loterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des Joueurs prennent un jeu de cartes, & comme il n'importe pas à qui les donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier, ou dernier, c'eſt une honnêteté qu'on a pour ceux a qui on préſente les cartes.

Cela obſervé, après avoir bien battu les cartes, & fait couper par les Joueurs de la gauche qui ont les jeux des cartes, un des Joueurs diſtribue de l'un des jeux de cartes, une carte à chaque Joueur : Toutes ces cartes doivent reſter couvertes, & on les appelle les *Lots*; quand ces lots ſont ainſi étalés ſur la table, chacun qui en a un vis-à-vis de ſoi, eſt libre d'y mettre le nombre de jettons que bon lui ſemble, en obſervant ſurtout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainſi taxés, celui qui a l'autre jeu de

cartes en diſtribue à chacun une ; on appelle celles-là les *Billets*.

Chacun ayant pris ſa carte on tourne les lots, & pour-lors chaque Joueur regarde ſi ſa carte eſt conforme à quelque carte de celles qui compoſent les lots, c'eſt-à-dire, que s'il retournoit un Valet de trefle, une Dame de cœur, un As de pique, un Huit de trefle, un Six de carreau, un Quatre de cœur, un Trois de pique, & un Deux de carreau qui feroient les lots, celui, ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celles-là, emporteroient le lot marqué ſur ladite carte.

Après quoi chaque Joueur qui tient les cartes ramaſſe celles qui ſont de ſon jeu, & recommence après avoir mêlé de nouveau à les diſtribuer comme auparavant ; on étale les lots de même, & on les tire avec les billets, ainſi qu'on vient de l'enſeigner.

Les lots qui n'ont pas été tirés reſtent, & ſont ajoutés au fond de la loterie.

Cette manœuvre dure juſqu'à ce que le fond de la loterie ſoit tout tiré, après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, & le retire avec l'argent de la priſe, dont le Joueur qui tire la loterie doit ſe charger, & en répondre.

Et lorſque la partie dure trop, au lieu de ne donner qu'une carte pour billet à chaque Joueur, on leur en donne deux, ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, ſuivant qu'on veut faire durer la partie ; la groſſeur des lots contribue beaucoup auſſi à faire finir bientôt une partie.

Ce jeu eſt très-amuſant, & ne donne pas un plaiſir médiocre ; il y a lieu d'eſpérer qu'il ſera reçu favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puiſſe empêcher d'y jouer ceux-mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre application, puiſque tout eſt haſard à ce jeu ; mais un haſard où l'on ne riſque de perdre que fort peu de choſe, & où du moins la perte eſt ...rnée à un certain nombre de marques.

LE JEU
DE LA BETE.

CE jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, appellé ce jeu de la sorte, à cause que croyant souvent gagner en faisant jouer, on perd; mais je ne puis comprendre pourquoi par un contraste si grand, on l'appelle aussi l'homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là que l'homme qui est un être raisonnable, & qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une bête, lorsqu'il est déchu des espérances qu'il croyoit bien fondées, comme lorsqu'un Joueur fait jouer un jeu, & que contre son attente il le perd; mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher, venons plutôt à la manière dont on joue ce jeu.

L'on joue ce jeu à trois, quatre, cinq, six, & même sept personnes, & en ce cas il faut que le jeu soit composé de trente-six cartes, & que celui qui mêle, tourne l'avant-dernière carte qui fait partie de celles de son jeu, laissant la dernière pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu; mais la manière la plus belle est à cinq: On le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la Bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes, comme il a été déjà dit, qui sont depuis le Roi jusqu'au six: Il est de même lorsque l'on joue à six; mais lorsque l'on joue à cinq, il est de

trente-deux, comme le jeu de Piquet, & à quatre & trois, il eſt de vingt-huit, parce que l'on ôte les Sept.

Le Roi emporte la Dame, la Dame le Valet, le Valet l'As, l'As le Dix, ainſi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le Roi, mêle; ou l'on voit à qui mêlera; lorſque chacun a pris un certain nombre de fiches, & de jettons qui compoſent la priſe, ou l'enjeu, & que l'on fait valoir tant & ſi peu que l'on veut, on regle également le nombre de tours que l'on a deſſein de jouer; enſuite celui qui eſt à mêler bat les cartes, & après avoir fait couper le Joueur de ſa gauche, il en diſtribue cinq à chaque Joueur, qu'il donne par deux fois deux, & par une enſuite, ou bien par deux, ou trois, ou trois, & deux, ou bien enfin par deux, & par une enſuite, & après cela deux encore; cela dépend de la volonté de celui qui donne, mais il doit donner tout le long de la partie de la même manière manière qu'il a commencé.

A la Bête, il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle a donné cinq cartes à chaque Joueur, & qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la première carte du deſſus du talon, qu'il laiſſe retournée ſur ledit talon au milieu de la table, & c'eſt cette carte tournée qui fait la triomphe.

Pour jouer avec regle à la Bête, on a une aſſiette d'argent, d'étain, ou de fayence retournée, n'importe, & chacun commençant met une fiche devant ſoi, dont une partie eſt ſous l'aſſiette, & partie dehors, & avec cela deux jettons, un qui fait le jeu, & l'autre que celui qui a le Roi de triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvu que le coup ſe joue, & celui qui mêle en met une troiſième, c'eſt à ce jetton que l'on connoît celui qui a mêlé, lorſque quelqu'un gagne, il

tire

tire ces jettons, avec une fiche seulement, & ainsi des autres, jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées, après quoi chacun en remet une autre, & c'est ce qu'on appelle un tour; ces coups où toutes les fiches sont mises à la fois, se tirent différemment par ceux qui, ayant fait jouer, gagnent, & celui qui faisant joueur peut avoir la vole, gagne non-seulement le jeu, mais encore tout ce qui est sur le jeu, même les fiches & les bêtes qui sont faites, encore qu'elles n'aillent pas sur le coup, & il retire aussi un jetton de chaque joueur : Il ne risque cependant rien de l'entreprendre, puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorsque l'ayant entreprise, il ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer ne gagne pas, il fait la bête d'autant de jettons qu'il auroit pu gagner : Par exemple, si le coup étoit simple, celui qui feroit la bête, lorsque l'on est cinq joueurs, la feroit d'onze jettons; parce que la fiche & le jetton que chacun met devant soi pour le jeu, en font dix, & le troisième jetton que celui qui mêle met, en fait l'onzième.

On ne parle point de celui que chacun met au-dessus de l'assiette, celui qui a le Roi de triomphe le tire, à moins que celui qui a le Roi, ne fasse jouer le coup, & le perde, auquel cas le Roi resteroit, sans que personne le tirât.

Lorsqu'un des joueurs a tiré le Roi, chaque joueur doit mettre un jetton sur l'assiette pour le Roi du coup suivant.

Toute bête simple doit aller sur le coup où elle a été faite, de même s'il s'en faisoit deux d'un coup ou davantage, comme il arrive souvent, elles doivent aller ensemble, & les bêtes doubles, ou qui sont faites sur d'autres bêtes, doivent aller sur les coups suivants, en commençant toujours par les plus grosses. Lors-

qu'il y a une bête qui va ſur le jeu, les joueurs ne mettent point des jettons pour le jeu, excepté celui qui mêle, il met toujours un jetton devant lui; & celui qui gagne le jeu lorſqu'il y a une bête double deſſus, gagne, outre la bête qui va, une fiche qu'il tire, & les jettons qui ſe trouvent, ſoit par les donnes ou autrement; de même lorſqu'il fait la bête ſur ces coups, on l'augmente de la fiche, & des autres jettons qu'il auroit pu gagner.

Celui qui joue, doit pour gagner faire trois mains, ou bien les deux premières, c'eſt-à-dire, être le premier à faire deux mains, autrement il feroit la bête; quand on dit les deux premières, on entend qu'aucun des autres joueurs n'en fait trois; car s'il en faiſoit trois encore que celui qui fait jouer eût fait les deux premières, il feroit la bête.

Il arrive quelquefois qu'un des joueurs faiſant jouer, ayant ou croyant avoir aſſez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre joueur qui le ſuit ne puiſſe jouer s'il a un jeu aſſez beau pour pouvoir gagner contre tous; je dis contre tous, parce que pour être reçu à jouer de la ſorte, il faut qu'il faſſe *contre* : Il eſt de l'avantage de tous les joueurs de faire perdre le contre, parce qu'il perd la bête double lorſqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord ne la fait qu'à l'ordinaire : Remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre, & l'on n'eſt plus reçu à faire contre, dès qu'on a jetté une carte de ſon jeu ſans le dire.

Il eſt de la prudence des joueurs de jouer de ſorte à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire ſurcouper, ou s'en allant à propos de ſes bonnes cartes, comme des Rois, des Dames, &c. Lorſque l'on n'a pas jeu à faire perdre, il faut cependant ne s'en défaire que lorſque l'on n'eſt point en danger de la vole;

car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorſqu'il eſt joué d'une couleur, on eſt obligé d'en jouer ſi on a de la même couleur; ſinon, il faut la couper d'une triomphe, & même d'une plus forte, en cas qu'on le puiſſe, que celui qui l'auroit de même déjà coupée, autrement ce ſeroit faire une faute; mais ſi la carte à laquelle on a renoncé eſt coupée d'une triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut ſe défaire de telle carte de ſon jeu que l'on jugera à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une manière aſſez claire, pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer; cependant pour ne rien laiſſer de douteux, nous dirons que lorſque celui qui, premier à jouer, a vu ſon jeu, s'il a jeu à jouer, il dit je joue, ou ſans rien dire, joue par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, & le reſte du jeu ſe joue de la manière dont on a déjà ſi ſouvent parlé, qui eſt que celui qui fait la levée, rejoue juſqu'à ce que le coup ſoit fini, où l'on voit par les levées que chacun a, ſi celui qui a fait jouer a gagné, ou fait la bête.

Et ſi le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer, il diroit, je paſſe; le ſecond, qui auroit vu ſon jeu, diroit, ſuivant ſon jeu, ou je joue, ou je paſſe, & ainſi des autres; & ſi quelqu'un d'eu faiſoit jouer, le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarque que d'abord qu'on a dit, je paſſe, on ne ſauroit y revenir pour jouer, de même lorſqu'on a dit je joue, pour paſſer.

Lorſque tous les joueurs ont vu leur jeu, & que chacun a dit, paſſe; il dépend de chaque Joueur d'aller en curieuſe: C'eſt en mettant un

jetton au jeu, faire retourner la carte qui est à fond, & qui devient la triomphe. La première tourne étant annullée, celui, ou ceux qui ont été en curieuse, peuvent faire jouer à la couleur de la curieuse : Comme la curieuse est égale pour tous les joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu ; mais on doit se contenter d'en tourner une.

On joue du reste le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce traité que celui qui avoit le Roi de triomphe, retireroit les jettons qui sont sur l'assiette, & qu'on appelle simplement le Roi ; il reste à dire que celui qui tourne un Roi, tire ces jettons de dessus l'assiette, comme s'il avoit le Roi, pourvu toutefois en l'un & en l'autre cas que le jeu se joue ; car autrement le jeu resteroit dans le même état.

La vole, comme nous avons déjà dit, tire, non-seulement tout ce qui est dans l'assiette, mais encore les bêtes qui ne vont pas sur le coup, & un jetton de chaque joueur : De même celui qui fait la *dévole*, c'est-à-dire, qui faisant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui est sur le jeu, fait autant de bêtes qu'il auroit pu en gagner, & donne à chaque joueur un jetton.

Il reste à dire que pour faire jouer, il faut avoir un jeu dont on puisse attendre trois mains, ou au moins deux mains bien assurées, qu'il faut en ce cas se hâter de faire, afin de les avoir premier ; l'expérience apprendra dans peu de tems quels sont les jeux que l'on peut, & doit jouer ; les suivants sont de regle.

Dame, Valet, & Neuf de triomphe, & un Roi.

Valet, As, & Dix de triomphe : Une Dame, & Valet d'une même couleur.

Roi & As, un Roi & renonce.

Roi & Dame de triomphe, sans renonce, ou avec renonce.

Dame, Dix & Neuf; & un Roi.

Roi, As & Neuf, & ſemblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement, lorſque l'on joue trois perſonnes ſeulement, & même quatre; on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête; celui qui donne mal, paye un jetton à chacun, & refait; lorſque le jeu de cartes eſt faux, le coup où il eſt trouvé faux, ne vaut pas; les précédents ſont bons.

Voilà tout ce que l'on peut dire du jeu de la Bête, dont on trouvera toutes les regles expliquées dans ce Traité, & que l'on jouera avec plaiſir ſi l'on s'y conforme.

LE JEU

DE LA MOUCHE.

LE jeu de la mouche tient beaucoup de la triomphe, par la manière de jouer, & a quelque choſe de l'hombre, par la manière d'écarter; à la différence qu'à l'hombre ceux qui ne font pas jouer, écartent, lorſque celui qui fait jouer a fait ſon écart, au lieu qu'à la mouche tous ceux qui prennent des cartes du talon ſont cenſés jouer.

On ne voit guère d'où ce jeu nous eſt venu, ni la raiſon pourquoi on l'a appellé de la ſorte; mais comme ces connoiſſances ne ſont point eſſentielles pour le ſavoir, nous paſſerons à ce qui regarde la manière de le jouer, & nous en donnerons des regles qui pourront procurer du plaiſir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu depuis trois juſqu'à ſix: Dans le premier cas, il ne faut qu'un jeu de cartes comme au Piquet; pluſieurs joueurs même ôtent encore les ſept; & dans le ſecond, il eſt néceſſaire

que le jeu soit composé de toutes les petites cartes, afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire; enfin l'on doit, à proportion qu'on est de joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque joueur, au cas que tous voulussent à la fois aller à l'écart.

On voit à qui fera, étant toujours un avantage de jouer premier, attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut : Après donc que l'on a vu celui qui est à mêler, & pris chacun un certain nombre de fiches ou jettons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre, ou gagner, celui qui est à mêler donne à chaque joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à la fois; mais les autres manières sont plus honnêtes : Il retourne ensuite la carte de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il laisse retournée sur le tapis.

Le premier à jouer, après avoir vu son jeu, est le maître de s'y tenir, ou de prendre une fois seulement tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq, & ainsi du second, après le premier, & des autres.

Observez que celui qui demande les cartes du talon est censé jouer, comme il a été déjà dit : On peut aussi jouer sans prendre, lorsqu'on a assez beau jeu, sans aller à fond; de même l'on ne peut point demander des cartes lorsqu'on a mauvais jeu, & qu'on ne veut pas jouer; ce qui arrive quelquefois à un joueur qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes sans en demander, appréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conséquent forcés de jouer, ils ne fassent la Mouche.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *Mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de joueurs, & que celui qui mêle met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *Mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, sur-tout lorsqu'on est cinq ou six joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle, met toujours la Mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la Mouche, la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer, & n'a ni demandé des cartes du talon, ni joué sans prendre, met son jeu avec les écarts, ou dessous le talon, s'il n'y avoit point d'écart.

Celui qui veut jouer sans aller à fond, dit seulement, je m'y tiens, il est censé jouer dès-lors.

Les cartes se jouent comme à la Bête, & chaque main qu'on leve vaut un jetton à celui qui la fait, & qui tire le jeu; quand la Mouche est double, il en tire deux, & trois quand elle est triple; & ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur sont toutes d'une même couleur, c'est-à-dire, cinq piques, ou cinq trefles, & ainsi des autres, quoique ce ne soit point de la triomphe; celui qui les a, gagne la Mouche sans jouer, & c'est ce jeu que l'on appelle la *Mouche*.

Si plusieurs joueurs avoient ensemble la Mouche, c'est-à-dire, cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'auroit de la couleur qui est triomphe, gagneroit par préférence aux autres, & autrement ce seroit celui qui auroit plus de points à la Mouche; on compte l'As qui va immédiatement après le Valet pour dix points, les figures pour dix, &

les autres cartes les points qu'elles marquent, & si elles étoient égales en tout, la primauté gagneroit.

Celui qui a la *Mouche* n'est pas obligé de le dire, même quand on lui demanderoit s'il la sauve; mais si on le lui demande, & qu'il dise oui, ou non, il doit accuser juste.

Si après que celui qui a la Mouche a dit, je m'y tiens, c'est-à-dire, qu'il n'écarte point des cartes pour en prendre d'autres; les autres joueurs, sans reflexion, vont leur train ordinaire.

Le premier, lorsqu'il est question de jouer, qui a la Mouche, montre ses cartes, leve tout ce qu'il y a au jeu, & gagne même toutes les Mouches qui sont dues, & ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas, c'est-à-dire, qui jouent, font une mouche chacun de ce qui va sur le jeu, sans pour cela qu'il soit besoin de jouer; c'est pourquoi il est souvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui se tiennent à leurs cartes, s'ils sauvent la mouche, & les observer alors; car la joie qu'ils en ont, le fait souvent connoître.

Celui qui a la mouche, n'est pas obligé de le dire comme nous l'avons déjà dit; mais il est même de l'avantage de celui qui s'est tenu à ses cartes, de laisser croire aux autres joueurs qu'il peut l'avoir; c'est pourquoi il faut dans l'un & l'autre cas ne rien répondre; parce que, comme nous avons déjà remarqué, quand on répond, il faut accuser juste, & il est avantageux, à ceux qui jouent d'être seuls, afin d'être moins exposés à faire la Mouche; si cependant un joueur étoit bien assuré de son jeu, c'est-à-dire, qu'il eût très-beau jeu, il pourroit sauver la Mouche pour engager les autres à jouer, & faire faire par-là des Mouches à ceux qui joueroient, & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la Mouche d'autant de

jettons qu'elle eſt groſſe ſur le jeu, de même celui qui pouvant prendre ſur une carte jouée, ſoit en mettant plus haut de la même couleur, ſoit en coupant, ou ſur-coupant, ne le fait pas, fait auſſi la Mouche.

Qui ſeroit ſurpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder ſon jeu, feroit la Mouche, & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela : Lorſque le jeu eſt faux, il ne vaut rien pour le coup ; mais les précédents ſont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cauſe des écarts ; voilà comme on joue ce jeu, qui pourra faire plaiſir s'il eſt joué de cette manière.

LE JEU
DU PAMPHILE.

LE Jeu du Pamphile ne diffère de celui de la Mouche, qu'en ce que le Pamphile, qui eſt ordinairement le valet de trefle, eſt l'atout ſupérieur en toutes couleurs, & emporte le Roi. Celui qui l'a dans ſon jeu, reçoit de chaque joueur un jetton ou plus, ſelon le jeu que l'on joue ; & pour lui éviter la peine de le demander, celui qui mêle eſt obligé de le mettre pour tous les autres, & ainſi chacun à ſon tour.

Si celui qui fait, en retournant la carte de deſſus le talon, tourne le pamphile, il lui eſt libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans ſon jeu.

Si dans les cinq cartes qu'on donne aux joueurs, un d'eux ſe trouvoit avoir avec le Pamphile

dans son jeu quatre cœurs, ou quatre piques, & ainsi des autres, & que la triomphe fût en l'une de ces couleurs, il ne seroit pas censé avoir Lenterlu ou la Mouche, étant absolument nécessaire d'avoir cinq piques, ou cinq cœurs, & ainsi des autres, à moins que ce ne fût une convention faite entre les joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les regles de ce jeu sont les mêmes que celles du précédent, nous nous contentons d'y renvoyer.

LE JEU DE LA TRIOMPHE.

IL y a plusieurs manières de jouer à la Triomphe, qui ont toutes quelque rapport ensemble, mais qui different aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes manières dont on peut y jouer. Voici la manière dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire, c'est-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la valeur est naturelle, le Roi emportant la Dame, la Dame le Valet, le Valet l'As, l'As le Dix, le Dix le Neuf, le Neuf le Huit, & le Huit le Sept.

Ce jeu se joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois; lorsque l'on joue deux contre deux, ou trois contre trois, ceux qui sont ensemble se mettent d'un côté de la table, & les adversaires de l'autre côté : Ils se communiquent leur jeu de la vue seulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent ensuite suivant le rang où ils sont;

enfin soit que l'on joue de la sorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes pour voir à qui fera; & comme c'est un désavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire; ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes, & fait couper son adversaire, ou celui qui est à sa gauche, s'ils sont plusieurs; il donne à chacun des joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux, & une fois trois, & ensuite tourne la première carte de dessus le talon, qui fait la triomphe, & qui reste dessus le talon.

Ensuite le premier à jouer joue telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & dont les autres joueurs sont obligés de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus hautes, ou de couper, s'ils ont des triomphes, en cas qu'ils n'aient pas de la couleur jouée, & celui des deux partis qui a fait trois mains ou levées, marque un jeu, & s'il faisoit vole, il en marque deux.

Il est loisible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre, & si la partie contraire, ou le joueur adversaire, lorsque l'on joue tête-à-tête, ne veut point l'accepter, il perd deux jeux, s'il ne fait pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu s'il l'accepte.

Voici les regles qu'il doit observer en jouant à la Triomphe.

I. Lorsque le jeu est faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle, les coups précédents sont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ses points, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux jeux.

IV. Qui joue avant fon tour perd un jeu.

V. Celui qui en fourniffant d'une couleur peut lever la carte jouée, & ne la leve pas, perd un jeu.

VI Qui n'ayant point de la couleur jouée, peut couper & ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui eût coupé d'une triomphe plus forte que la fienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux; il perd la partie quand on en eft convenu en commençant.

VIII. Celui qui feroit furpris à changer les cartes de fon jeu avec fon compagnon, ou reprendre les levées déja faites, perdroit la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie, la perd.

Il y a de la fcience de bien conduire ce jeu, & il demande plus d'attention que l'on ne penfe pour être conduit comme il faut.

La partie ordinairement eft de cinq jeux ou points. L'on joue autant de parties que l'on veut.

Autre manière de jouer la Triomphe.

CEtte manière de jouer ce jeu eft plus connue dans les Provinces que la précédente : Elle a généralement toutes les regles de l'autre; le jeu de cartes en eft le même, on voit de la même manière à qui fera, l'on y donne cinq cartes également à chaque joueur, & la feule différence qu'il y a, c'eft que l'on peut y jouer quatre, cinq, ou plus de deux joueurs, fans être pour cela les uns avec les autres; au contraire, chacun fait fon jeu, & lorfque deux joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plutôt faites, gagne le jeu, & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous obſerverez que celui qui renonce, ou fait d'autres fautes, par leſquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs; mais lorſque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, juſqu'à ce qu'il ait ſatisfait à ceux qu'il devoit prendre : Ce jeu eſt fort divertiſſant & d'un grand commerce.

Autre manière de jouer à la Triomphe.

CEtte manière de jouer eſt ſemblable à la précédente, en ce que chaque joueur joue pour ſoi; mais elle differe en ce que les As ſont les premieres cartes du jeu, & qu'ils levent les Rois : Les autres cartes ſuivent leur ordre náturel.

Il y a même un avantage pour celui qui fait; c'eſt qu'après avoir donné les cartes, qui ſont au nombre de cinq, s'il retourne un As, il pille, c'eſt-à-dire, il prend cet As qui fait la triomphe, & écarte telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au-deſſous davantage de cartes, de la même couleur, en tournant ſans interruption, il les prendroit en remettant ſous le talon autant d'autres cartes de ſon jeu.

Il en eſt de même, ſi l'un des deux qui jouent a l'As de la triomphe en main, il pille auſſi, c'eſt-à-dire, il prend la triomphe retournée, & les cartes qui ſuivent, qui ſont de la même couleur, en en mettant autant ſous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans ſon jeu : On appelle cette manière de jouer à la triomphe, jouer à *l'As qui pille*; on joue du reſte les cartes comme à la première

manière, & l'on fait la partie de tant, & de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette manière, & sans jouer à l'as qui pille : On pourra diversifier & le jouer, tantôt d'une façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours pour les regles générales, aux regles qui sont dans la première manière de jouer.

LE JEU
DE L'AMBIGU.

L'Ambigu est un jeu fort divertissant, & dont les regles sont fort aisées : Son titre donne d'abord une idée de ce qu'il est, puisqu'il est en effet un mélange de plusieurs sortes de jeux.

Pour jouer à l'Ambigu, l'on prend un jeu de cartes entier, dont on ôte les figures, & dont on compte les points simplement, parce qu'ils sont marqués, un Dix pour dix, un As pour un, ainsi des autres.

On peut jouer à l'Ambigu depuis deux joueurs jusqu'à six : Le jeu est plus gracieux à cinq, ou six joueurs.

Avant que de commencer ce jeu, il est bon de prendre chacun un certain nombre de jettons, que l'on fait valoir tant & si peut que l'on veut, & marquer le tems, ou les coups que l'on veut jouer : Lorsque l'on marque le tems, il est permis à celui des joueurs qui perd la partie, de quitter avant le tems prescrit, & jamais à celui qui gagne, qui ne peut quitter avant ledit tems expiré, quand même un, ou deux joueurs perdants auroient quitté ; & lorsque l'on marque le nombre de coups

qui doivent être joués, tous les joueurs doivent jouer jufqu'à ce que la partie foit finie. Après avoir réglé toutes ces chofes, on voit qui doit donner les cartes, de la manière dont on juge à propos, foit à la plus haute, ou à la plus baffe, n'importe : Après quoi, celui qui eft à mêler ayant battu les cartes, & fait couper le joueur de la gauche, diftribue à chaque joueur deux cartes l'une après l'autre; & lorfque chaque joueur a vu fes deux cartes, il voit s'il a un jeu d'efpérance, & s'il l'a tel qu'il puiffe efpérer, ou le point, ou la prime, ou bien la féquence, ou le tricon, ou le flux, ou deux de ces avantages, ou enfin le fredon; il doit s'y tenir, & dire je paffe : Il doit alors écarter une de fes cartes, ou deux s'il veut; & celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté, & ainfi des autres.

Ceux qui dès les deux premières cartes qu'il leur donne, ont lieu d'efpérer quelque chofe d'avantageux, au lieu de dire paffe, difent *bafter*, & mettent au jeu un, ou deux jettons, felon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait, prend auffitôt le talon, bat derechef les cartes, donne à couper comme auparavant, & fans toucher aux cartes, diftribue de la même manière deux cartes à chaque joueur; ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes, pour voir fi on a un jeu d'efpérance, ou tout formé; en ce cas, on s'y tient, finon on dit, *je paffe*; fi tous les autres en font de même, le dernier, qui eft celui qui a les cartes, met deux jettons au jeu, outre ceux que chacun avoit mis pour faire la poule, & ceux de la batterie, c'eft-à-dire, ceux qu'on avoit mis pour faire battre, & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des joueurs a beau jeu, ou qu'il espère de l'avoir, par la disposition de ses quatre cartes, ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jettons dont on a parlé, il dira : *Va* de deux ou trois jettons davantage, ou de plus s'il veut; & s'y personne n'y tient, il levera la batterie, & le dernier, outre cela, lui donnera deux jettons, à moins que le dernier ne fasse lui-même la *vade*.

S'il arrive qu'ils soient deux, ou plusieurs qui veuillent tenir la *vade*, chacun d'eux, pour-lors, écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes, ou point du tout, si bon lui semble, sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les joueurs qui tiennent la *vade*, avant qu'ils aient écarté, & qu'on leur ait donné au plus quatre à chacun pour la dernière fois.

Lorsque tous les écarts sont finis, chacun selon son rang, commence à parler; & s'il ne lui est rien venu de ce qu'il espéroit, il dit, je passe; & si tous les autres disoient la même chose, la *vade* resteroit pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des joueurs a beau jeu, & qu'ayant fait le *renvi*, il mette quelques jettons de plus qu'il n'y en a au jeu, il leur sera permis de tenir, ou de passer; s'ils passent, il levera tout, & tirera de chacun des joueurs ce qu'il avoit de points, prime, sequence, tricon, flux, ou fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres joueurs tient ce *renvi*, il peut renvier ensuite, & après que les renvis sont faits, & le jeu borné, chacun de ceux qui en sont met son jeu à découvert, pour voir celui qui aura gagné; & les autres lui paient les séquences, tricon, & le reste, ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu, c'est de se faire un grand point, ou la prime, séquence, tricon, flux, ou fredon : Passons à l'explication

de ces termes, où l'on dira en même-tems leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur.

LE point, qui eſt deux ou trois cartes d'une même couleur, comme carreau, trefle, ou pique, &c. eſt le moindre jeu, & le plus haut point emporte le plus bas; & chaque joueur donne une marque, outre la poule, la vade, les renvis, à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point; c'eſt-à-dire, qu'un Cinq & un Quatre d'une couleur qui ne font que neuf, gagneroient par préférence à un Dix, & ainſi des autres de la même manière, trois cartes inférieures de points à deux cartes, dont les points ſeroient plus hauts.

La *prime* eſt quatre cartes de différentes couleurs : Elle gagne par préférence au point, & vaut deux jettons de chaque joueur; ſi les points qui la compoſent ſont au-deſſus de trente, on l'appelle la grande prime. La plus haute emporte la plus baſſe.

La *ſéquence* eſt une tierce de cartes, comme Cinq, Six & Sept de même couleur; elle emporte le point, & les primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque joueur trois jettons, outre la poule, la vade, & les renvis : La ſéquence la plus haute en points emporte la plus baſſe.

Le *tricon* eſt trois Dix, trois Neuf, trois Quatre, ou trois autres cartes d'une même eſpèce; il emporte le point, les primes, & la ſéquence, & vaut à celui-là, lorſqu'il gagne, quatre jettons de chaque joueur, outre la poule, la vade, & les renvis; le plus haut tricon emporte les plus bas.

Le *flux* eſt de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs, ou quatre carreaux, & ainſi des autres : Il gagne préférablement au tricon, à la ſéquence, à la prime, & au point, & vaut à celui qui gagne, cinq jettons de chaque joueur, outre la poule, la vade, & les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, ſont les jeux ſimples qui compoſent l'Ambigu. Venons maintenant à ceux qui ſont doubles, parce qu'ils en contiennent deux; ce qui fait qu'ils emportent les ſimples.

Le tricon avec la prime, c'eſt lorſque trois As, ou trois autres cartes de même eſpèce ſont jointes à une quatrième carte d'une couleur différente; il emporte de cette ſorte tous les autres jeux ſimples, & vaut à celui qui gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produiroit ſéparément.

Le *flux* avec la ſéquence emporte le tricon avec prime, & tous les jeux ſimples, & eſt payé de la même manière, en prenant ſéparément ce qui devroit être payé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorſqu'on a quatre cartes de ſéquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois ſeroit plus forte en point.

Le *fredon*, qui eſt quatre Dix, quatre As, quatre Neuf, ou autres, & qui par conſéquent eſt le plus fort de tous les autres jeux, les emporte auſſi tous, & vaut huit points pour le fredon, & deux ou trois pour la prime, ſelon qu'elle eſt grande, ou petite; le fredon le plus fort emporte le plus foible : celui d'As eſt le moindre de tous.

Lorſque le point, la prime, ou la ſéquence, & le flux ſe trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres : Voilà qui eſt aſſez expliqué, paſſons maintenant aux regles de ce jeu.

Regles du Jeu de l'Ambigu.

I. DE deux ou trois jeux égaux, celui qui est le premier en carte l'emporte, si ce n'est au point où deux cartes de séquence, comme quatre, ou cinq & six, l'emporteroient sur deux & sept, ou sur sept & quatre à point égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le second renvi, ne peut renvier au-dessus des autres qui en ont été, sitôt que les cartes sont données pour la dernière fois.

III. Un des joueurs peut renvier sur les autres, quand ils ont tous passés, & qu'ils s'y sont engagés ; & le premier pour-lors peut être de ce *renvi*, comme les autres, & renvier même au-dessus, s'il a assez beau jeu pour cela.

L'on peut, si l'on veut, d'un commun consentement régler les renvis, afin de ne pas s'exposer à une si grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on fasse, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reste de jettons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit, c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la reprise d'un joueur, que comptant. L'on peut même, si un joueur qui a perdu la reprise veut jouer encore, décaver de nouveau, c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu suivant, après quoi on n'y est plus reçu.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter après avoir vu la

troisième carte : C'eſt pourquoi ſi l'on a un jeu d'eſpérance ſur les deux premières, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, diſant j'en ſuis de tant de jettons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reſte devant ſoi, ou que tout ſoit engagé au renvi, on ne laiſſe pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne, c'eſt-à-dire, ce que valent les points, primes, ſéquences, flux, ou tricons, &c. &, ſelon qu'on l'a remarqué ci-devant, encore qu'on ne fît pas des *vades*, ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on paſſe, il faut donner les cartes ſans battre, & l'on ne bat & coupe que lorſqu'on fait la première & la ſeconde vade.

Quand il n'y a point aſſez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir diſtribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque joueur.

X. Si quelqu'un des joueurs prévoit que les cartes ne ſuffiſent pas pour les autres, & qu'on ſera obligé de prendre les écarts, il lui eſt loiſible de mettre le ſien ſéparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes cartes qui lui ſon inutiles, ne lui reviennent, & qu'étant bonnes, elles ne fiſſent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuſe ſon jeu à faux, comme ſéquence, flux, ou prime, &c. & par conſéquent ne les a pas, ne perd rien pour cette mépriſe, à cauſe que pour que ſon jeu ſoit bon, il doit étaler ſur table, & les autres pour cela ne doivent point brouiller leurs cartes, à moins qu'ils n'aient vu ſon jeu : Car s'ils les avoient jettées, ou mêlées avec leur écart, celui qui auroit accuſé faux, ne laiſſeroit pas de gagner, en montrant ſon jeu, pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes, soit à la première donne, soit après l'écart, perd le coup & l'argent, supposé qu'il ait été de la vade, ou des renvis. C'est pourquoi il est de conséquence de prendre garde à son jeu, & de n'en point demander plus qu'il ne faut; car ce n'est point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, si ce n'est lorsqu'il en prend trop pour lui-même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre, & les faire couper, comme à se servir des écarts, ainsi qu'on l'a dit; il sera obligé de mettre quatre marques au jeu, & perdra son coup, sans que cela soit préjudiciable aux autres qui ne laisseront pas d'achever leurs renvis, & le coup dont ils seront payés, selon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'est pas permis à aucun des joueurs de montrer son jeu, ni ses écarts, sous la peine de perdre le coup, & payer encore au jeu quatre jettons.

Ce que ce jeu a de plus beau, sont les renvis qu'on y fait, & la curiosité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche; on y cherche le plus souvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de tems perdu : Cependant, comme il pourroit aller loin, il convient de borner ce que l'on veut perdre, & ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.

F I N.

LE JEU
DU COMMERCE.

LE jeu de cartes dont se sert à ce jeu, est de cinquante-deux, qui font le jeu entier, & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'As qui vaut onze, & est au-dessus du Roi, le Roi au-dessus de la dame, & ainsi des autres.

On ne sauroit jouer à ce jeu moins de trois, & on peut y jouer jusqu'à dix, ou même douze.

Après avoir vu qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche; ensuite il en donne trois à chaque joueur à la ronde, en commençant par sa droite; il lui est libre de les donner l'une après l'autre, ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jettons qu'on apprécie à ce que l'on veut, & dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir séquence ou tricon, & pour cela on arrange ses cartes, de manière qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux, dont voici l'explication.

Le point est deux ou trois cartes de même couleur; le plus fort emporte le plus foible: une seule carte ne fait pas point.

On appelle séquence, ce qu'on appelle au Piquet tierce, c'est-à-dire, As, Roi, & Dame; Roi, Dame, & Valet, Dame, Valet, & Dix, Valet, Dix, & Neuf, & ainsi des autres, en

observant toujours que la plus forte emporte celle qui l'eſt moins.

Enfin, le tricon, c'eſt trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets, & ainſi des autres; le plus fort gagne.

Vous obſerverez que, n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puiſſe gagner, celui qui a le point le point le plus fort gagne, lorſqu'il n'y a point de ſéquence dans le jeu, ou de tricon; de même celui qui a la plus forte ſéquence, s'il n'y a point de tricon : car il faut ſavoir que le tricon gagne par préférence à la ſéquence, & la ſéquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu eſt appellé banquier, & le talon la banque : Le banquier a pluſieurs privileges, il a auſſi du deſavantage; c'eſt ce que l'on verra à la fin de ce traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes ſont données, le banquier met le talon devant lui, & dit qui veut commercer? Le premier en carte après avoir examiné ſon jeu, dit pour argent, ou troc pour troc : cela dépend de lui, & ainſi du ſecond, troiſième, &c.

Commercer pour argent, c'eſt demander au banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui eſt miſe ſous le talon, & il donne au banquier un jetton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'eſt changer une carte avec celui qui eſt à ſa droite, & il n'en coûte rien pour cela : Ainſi chacun des joueurs l'un après l'autre, & ſuivant ſon rang, commerce juſqu'à ce qu'il ait trouvé, ou que quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point, la ſéquence ou le tricon, montre ſon jeu, & n'eſt point obligé d'attendre que les autres commer-

çans recommencent le tour lorſqu'il eſt fini; & ſi celui qui a un certain point auquel il veut ſe tenir, étend ſon jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour, ne peuvent commercer, & s'en tiennent à leur jeu, & ſi celui-là étoit premier, perſonne ne commerceroit.

Lorſque l'un des joueurs a arrêté le jeu, celui de tous les joueurs qui a le plus fort point, la plus haute ſéquence, ou enfin le plus fort tricon, gagne, & l'on recommence un autre coup, celui de la droite du banquier mêlant.

Voici quels ſont les privileges du banquier, & en quoi il y a avantage de faire.

Le banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jetton pour chaque carte, qu'il donne du talon.

Le banquier ne donne rien à perſonne, quoiqu'il commerce à la banque.

S'il arrivoit entre pluſieurs joueurs que le point fût égal, lorſqu'il n'y auroit point de ſéquence ou de tricon, le banquier gagneroit la poule par préférence aux autres.

Le banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque, ne laiſſe pas de tirer un jetton de chaque joueur qui a commercé à la banque, lorſqu'il gagne la partie.

Le banquier peut également, comme les autres joueurs, commercer au troc; il doit auſſi fournir au joueur de ſa gauche qui veut commercer au troc avec lui, une carte de ſon jeu ſans argent.

Voyons maintenant le déſavantage qui ſe trouve à mêler, ou à être banquier.

Le banquier, quelque jeu qu'il puiſſe avoir en main, lorſqu'il ne gagne pas la poule, eſt obligé de donner un jetton à celui qui la gagne, parce qu'il eſt cenſé avoir toujours été à la banque.

Le banquier qui ſe trouveroit avoir point,

ſéquence

séquence ou tricon, & qui avec cela ne gagneroit pas la poule, parce qu'un autre joueur l'auroit plus haut, donneroit un jetton à chacun des joueurs : A quoi les autres joueurs ne sont pas tenus.

Ainsi l'on voit que si le banquier a de l'avantage, il arrive aussi quelquefois que, quoiqu'il n'ait rien, ou peu tiré de la banque, il est forcé de donner plus de jettons qu'il n'en a reçu.

Il seroit inutile de faire un article des regles de ce jeu, qu'on trouvera répandues dans ce que nous avons dit, il suffira de dire que lorsque le jeu est faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la manière de le jouer étant nouvelle & plus divertissante, trouvera des partisans aussi bien à Paris que dans les Provinces; il est de compagnie, en ce que l'on peut y jouer jusqu'à douze personnes; & de commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jettons.

L'on jouoit autrefois ce jeu jusqu'à ce que quelque joueur eût perdu son enjeu, ce qui traînoit quelquefois trop loin; & d'autres fois on faisoit finir d'abord la partie par le malheur d'un joueur; il convient par conséquent mieux de régler les tours comme au quadrille : On pourra donc à douze personnes jouer cinq tours, & à proportion, lorsqu'on sera moins : Un tour, c'est le tems que chacun mêle une fois; & la partie durera, avec des joueurs au fait du jeu, environ une heure.

FIN.

LE JEU DE LA GUIMBARDE,

Autrement dit la Mariée.

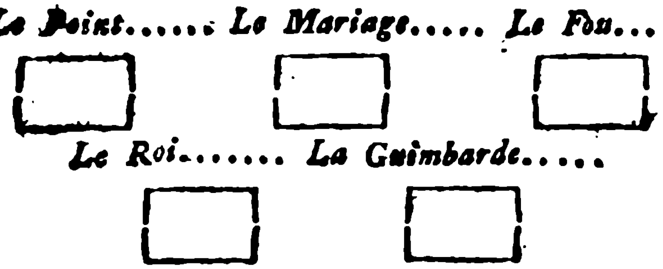
LE nom que porte ce jeu, marque assez l'enjouement qu'il renferme, lorsqu'on le joue : Le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour signifier une danse qu'on dansoit autrefois, & qui étoit remplie de postures divertissantes : On appelle encore ce jeu la *Mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq jusqu'à huit, ou neuf personnes, & en ce cas le jeu de cartes avec lequel on joue, est composé de toutes les petites; mais si lon n'est que cinq, ou six, on en ôtera toutes les petites jusqu'aux six, ou sept, pourvu qu'il en reste assez pour faire un talon raisonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jettons, que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros, ou petit jeu.

Cela fait, on a cinq espèces de petites boîtes quarrées, ou de la façon d'une carte, dont l'une sert pour la Guimbarde, qui est la Mariée, l'autre pour le Roi, l'autre pour le Fou, la quatrième pour le Mariage, & la dernière pour le Point; & les boîtes seront rangées sur la table en cette manière.

FIGURE DES BOITES.



Chacun des joueurs met un jetton dans chaque boîte, ensuite on voit à qui fera, & celui qui doit mêler ayant battu les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque joueur cinq cartes, par trois & deux ; après quoi il tourne la carte de dessus le talon, & c'est cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de passer outre, il est bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point est trois, quatre, ou cinq cartes d'une même couleur, une, ni deux ne sont pas point, & le plus haut point emporte le plus bas; & lorsqu'il se rencontre égal, celui qui a la main, gagne le point.

Le mariage, est le Roi, & la Dame de cœur en main; c'est un très grand avantage.

On appelle le fou, le Valet de carreau.

Le Roi, c'est le Roi de cœur, nommé ainsi tout court, parce que c'est l'époux de la guimbarde qui est la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes, & que la tourne est faite, chacun regarde dans son jeu s'il n'y a point quelqu'un de ces jeux dont nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde, ou le fou; ils peuvent arriver tous cinq en un seul coup à un joueur; comme s'il avoit

VI Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le Roi & la Dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la Dame d'un Roi qui vient d'être joué, & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage; autrement il paieroit un jetton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce, paye un jetton à chaque joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paye un jetton à chaque joueur.

X. Celui qui donne mal paye un jetton à chaque joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer: Mais s'il est achevé de jouer, il est bon de même que les précédents.

XII. On ne doit pas jouer avant son tour, & celui qui le fait, paye un jetton à chacun.

Telle est la manière de jouer la Guimbarde; les regles en sont fort aisées, & ce jeu ne demande pas une grande attention; ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, & que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traité des plus divertissants: L'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le saura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux pour peu d'attention que l'on veuille faire à ces regles.

FIN.

LE NOUVEAU JEU
DU WHIST BOSTONIEN.

CE jeu tire son origine du Whist, auquel il ressemble pour la manière de jouer les cartes; mais il différencie dans la forme, ayant besoin de paniers, & d'une corbeille, comme au Réversis.

Il faut être quatre, avoir chacun un panier composé de cent vingt fiches, & une corbeille pour la mise de chaque Joueur.

Pour savoir à qui donnera, l'on tire au premier Roi.

Il faut des cartes entières.

La partie est composée de huit tours.

Celui qui donne met huit fiches à la corbeille, & les trois autres Joueurs quatre chacun, ce qui fait vingt, dont la corbeille est toujours fournie; il ne peut y en avoir moins, que dans le cas où, avant de jouer, l'on feroit des conditions différentes.

On donne toutes les cartes par trois, ou par quatre, & l'on a grand soin de retourner la dernière, étant celle qui indique la couleur dans laquelle on peut jouer, ne pouvant le faire en aucune autre.

Il faut avoir soin que la corbeille soit complette, c'est toujours le premier qui est chargé de ce soin; & s'il l'oublie, il en répond, conséquemment est obligé de fournir ce qui y manque.

L'on joue assez ordinairement deux ensemble à ce jeu, c'est-à-dire, que l'on a un soutien, ou associé.

Il faut faire huit levées pour emporter la cor-

beille, cinq par celui qui demande, & trois par le soutien; en sorte que celui qui peut faire cinq levées dans la couleur qui retourne, dit, *je demande*; & celui qui a de quoi en faire trois, dit, *je soutiens*.

Si le nombre de huit levées n'est pas complet, on fait la bête, qui est toujours de ce qu'il y a dans la corbeille, & l'on paye autant de fiches aux adversaires que l'on a perdu de levées, si ce n'est qu'à la première, l'on donne une fiche de plus par forme de consolation. Il est à observer que ce paiement se fait toujours également par les deux joueurs.

Il n'en est pas ainsi de la bête; elle ne doit être mise que par celui qui n'a pas fait son nombre de levées, à moins que la convention n'ait été faite, avant de se mettre au jeu, de les partager; dans ce cas, les joueurs peuvent confondre leurs levées; mais dans celui opposé, il est essentiel de les relever chacun devant soi.

S'il arrivoit que le premier ne fît que quatre levées, & le soutien le même nombre, ou bien que le demandant en fît six, & le soutien deux, la corbeille seroit partagée également entre les deux joueurs, l'usage étant de laisser aller à son ami des levées que l'on pourroit faire; ainsi il seroit de la plus grande injustice de lui enlever sa part de la corbeille.

Lorsque l'on fait des levées au-delà de huit, qui est la regle du jeu, les adversaires paient autant de fiches qu'il y a de levées au-dessus du nombre huit, toujours une de plus pour la première, ainsi qu'il est dit ci-dessus, & de plus les *honneurs* comme au Whist.

Il y a des personnes qui conviennent de payer les honneurs en dehors, c'est-à-dire, que si les demandans perdent avec, ils sont obligés de les payer, ainsi qu'on l'auroit fait s'ils eussent gagné.

D'autres au contraire les font entrer en compensation des levées perdues; tout cela dépend des conditions faites avant de se mettre au jeu.

Du Chelem.

Ce coup a lieu comme au Whist; il faut, comme l'on fait, faire à deux toutes les levées; on le paye seize fiches, & de plus les honneurs, s'il y a lieu.

De l'Indépendance.

Ce coup s'appelle ainsi, parce qu'il demande à être joué seul; pour cet effet il faut avoir dans son jeu de quoi faire huit levées: Dans ce cas, il faut dire *je demande une indépendance*, avant que celui qui est premier en cartes ait joué, autrement les autres joueurs s'y opposeroient, parce que l'entrée du jeu est souvent très-avantageuse, & que l'on n'auroit pas risqué le coup sans cet avantage; ainsi dans le cas où la demande auroit été faite mal-à-propos, les trois autres joueurs forceroient le demandant à se rétracter, & à jouer pour huit levées seul; ce qui est très-différent pour le payement, puisque pour l'indépendance, on reçoit de chacun dix fiches, l'on retire la corbeille, & on reçoit les honneurs, ainsi que les levées faites au-dessus du nombre; & que dans l'autre cas, on n'a que la corbeille, avec les honneurs & levées, s'il y a lieu: De même si celui qui a demandé l'indépendance, ne fait pas ses huit levées, il faut qu'il paye dix fiches à chacun des joueurs, ainsi que les levées, & les honneurs, si l'on n'étoit convenu de les jouer en dehors.

Il est bon d'observer que, lorsque tous les joueurs passent, & qu'un seul demande, on ne peut l'obliger à faire huit levées, mais cinq, parce

qu'il n'a point de ſoutien; alors il retire ſeul la corbeille, & on lui paye les levées qu'il pourroit avoir fait au-delà.

Lorſque tous les joueurs paſſent, on remet quatre fiches à la corbeille, & l'on donne les cartes.

Des perſonnes qui jouent très-bien ce jeu, avoient voulu y ajouter la demande forcée, c'eſt-à-dire, que le premier en cartes étoit toujours forcé de jouer pour cinq levées: Or, il arrivoit ſouvent qu'il ſe trouvoit ſans atouts, & que s'il ne rencontroit pas pour ſoutien celui qui les poſſedoit, il étoit ſûr de faire la bête; ces mêmes perſonnes ont ſenti l'injuſtice d'un tel procédé, & la regle n'a plus lieu.

Il faut obſerver que ſi les trois premiers joueurs ont paſſé, & que le dernier demande, le premier peut revenir, pour ſoutenir ſeulement, ainſi que le ſecond, ou le troiſième, parce qu'il eſt différent de faire une demande de cinq levées, qu'un ſoutien de trois, ayant obſervé ci-deſſus, que le ſoutien n'étant tenu de faire que trois levées, n'eſt point dans le cas de mettre la bête, ſi le demandant n'en fait que quatre; il faut donc que ce dernier mette vingt fiches à la corbeille, ou plus, s'il y a lieu, les bêtes étant toujours de ce qu'il y a dans la corbeille.

S'il y en a pluſieurs, il faut toujours mettre les plus fortes en premier.

Il eſt très-eſſentiel d'obſerver que pour les demandes, il ne faut parler qu'à ſon rang.

Manière de jouer ce jeu.

Lorſque les cartes ſont données, le premier porte la parole, s'il a de quoi jouer, ou le ſecond, ſi le premier n'a pas de jeu, & ainſi des autres; & lorſque l'on ne peut jouer, on dit, *je paſſe*, ayant beſoin pour demander, d'avoir dans ſon

jeu de quoi faire cinq levées, ſoit en atout, ſoit en As & Roi : Il eſt plus ſûr de jouer en Atout, n'ayant point à craindre que vos adverſaires l'emportent ſur vous par le nombre ; d'ailleurs, quoique l'on ſoit preſque ſûr d'avoir un ſoutien qui fera valoir votre jeu, ayant le même intérêt, il n'y faut pas compter, parce qu'il y a des perſonnes qui ayant beau jeu, aiment mieux paſſer ; dans l'eſpérance de faire faire une bête, que de ſoutenir ; auſſi il faut pour jouer, avoir au moins cinq Atouts forts, ou ſix, ou ſept petits, parce que le grand nombre vous en aſſurera de maîtres, & avec cela des As, & Rois, & vous ſerez ſûr de votre jeu, ſi vous avez ſoin auſſi-tôt que vous ſerez en jeu, d'en jouer, afin que de petits Atouts diſperſés dans les trois joueurs ne coupent point vos cartes : Il eſt donc néceſſaire à ce jeu de faire Atout ; cependant il eſt des circonſtances où cela ſeroit nuiſible, c'eſt dans le cas où vous verriez à la première levée, qu'il y auroit deux renonces ; ce qui vous indiqueroit que les Atouts étant dans une même main, vous ne devez pas continuer, dans la crainte de ne faire tomber que des petits, & de rendre rois ceux de votre adverſaire qui ne manqueroit pas de les tirer, lorſqu'il ſeroit en jeu, & épuiſeroit les vôtres ; dans ce cas, il faut tirer ſes As & Rois étant à préſumer qu'ils ne ſeront pas coupés, ayant deux joueurs ſans Atout ; & s'ils l'étoient par celui qui les a, ce ſeroit toujours un avantage pour vous de lui en diminuer le nombre ; mais dans tous les cas, il faut bien ménager ſon jeu lorſque l'on eſt ſeul, parce qu'ayant trois perſonnes contre vous, elles ont le plus ſenſible intérêt de vous mettre à la bête.

Lorſque l'on a un ſoutien, la manière de jouer devient différente ; il faut ſonder le jeu de ſon ami, & tâcher d'y faire une bonne entrée : Par

exemple, si le premier en cartes demande, & que le dernier soutienne, c'est au premier à faire Atout d'un petit, afin de faire passer en revue les deux adversaires, qui sont souvent forcés de mettre un Atout majeur, dans la crainte que la levée ne reste par un moindre, le soutien ne devant pas forcer sur les mains qui appartiennent à son ami; De même si le soutien est à la droite du joueur, c'est à lui à faire Atout par la même raison expliquée ci-dessus; on le nomme Atout de situation, parce que c'est la place qui l'exige, & non pas une invite, qui exige que le joueur y retourne, ce qui dans ce cas seroit quelquefois très-nuisible, à moins qu'il ne fût indiqué, par la retourne, ou autrement, que les honneurs seroient dans les mains des deux joueurs; dans ce cas, avec le nombre il seroit à propos d'en retourner, afin d'ôter aux adversaires la possibilité de couper vos Rois, en leur enlevant leurs petits Atouts.

Pour soutenir à ce jeu, il n'est pas besoin d'avoir un grand nombre d'Atouts; mais il est à propos d'avoir au moins As, Roi, Dame, ou Valet, troisième, avec quelques Rois & As dans les autres couleurs, afin que votre associé trouve de la ressource dans votre jeu, & puisse n'être pas trompé dans les invites qu'il pourroit vous faire; d'ailleurs, on sent quel avantage on peut tirer de deux beaux jeux rassemblés; il est possible de faire le Chelem, qui est un des beaux coups de ce jeu.

Du Chelem.

Ce coup s'entreprend souvent sans réussir, mais c'est toujours le jeu de le tenter, lorsque l'on est fort en Atouts, & qu'ayant sondé le jeu de son ami, on y trouve un bon soutien; alors si l'on a des Rois, & des As, il est avantageux de faire Atout, afin que les petits, qui se trouveroient

dans les mains adverses, ne fissent point de tort à vos Rois, en les coupant, & par-là vous ôtassent la facilité de réussir dans votre entreprise.

Il est très-essentiel à ce jeu, d'observer les cartes qui passent, & d'en garder le souvenir, afin de ne point couper les Rois de son ami, ce qui fait souvent le plus grand tort.

De l'Indépendance.

Comme ce coup se joue seul, il faut que celui qui l'entreprend, calcule son jeu, & voie s'il a de quoi faire huit levées, tant par les Atouts, que par les Rois; s'il n'a point de Rois, il faut qu'il ait au moins la quatrième tierce majeure huitième, afin, lorsqu'il jouera Atout, de faire tomber le Dix, s'il est quatrième dans une main.

L'on observe que si dans les fausses qui lui restent, il avoit une renonce, ce ne feroit le jeu de couper, qu'au cas qu'il fût dernier à jouer, & conséquemment point exposé à la sur-coupe; parce que s'il risquoit un Atout qui lui fût enlevé, il n'auroit plus le nombre de ses levées, & feroit la bête.

On sent que cette regle est nécessaire dans toutes les occasions où l'on est dans le cas de craindre la sur-coupe; il en est cependant où l'on peut couper d'un fort Atout, même d'un honneur, mais ce n'est pas dans celui de l'indépendance, parce qu'en vous dégarnissant d'une de ces cartes, vous pouvez en faire valoir de moindres dans les mains de vos adversaires.

On peut encore jouer ce coup, avec moins d'Atouts, mais il faut avoir des As & des Rois que l'on puisse faire valoir, après que l'on a fait plusieurs coups d'Atout, pour n'être pas coupé.

L'on observe que les Rois ne sont pas d'une grande ressource, lorsque l'on joue seul, parce

que les adverſaires devinent facilement quand vous voulez en faire, & ont grand ſoin de vous faire paſſer en revue, & de ne mettre leurs As, que lorſque vous êtes forcé de jetter le Roi.

Manière de jouer les adverſaires

L'intéreſſant de cette poſition, eſt de mettre à la bête ceux qui jouent; pour cet effet, il faut prendre bien du ſoin de ſon jeu, ne point faire de fauſſe invite à ſon ami, ne point jouer de l'As quand vous ne l'avez pas ſoutenu du Roi, parce que de cette manière vous le feriez dans la main du joueur, & pourriez par cette faute lui faire gagner une corbeille qu'il auroit perdue; il ne faut donc jouer de l'As dans cette poſition que lorſque l'on y eſt forcé par les circonſtances; on ne doit pas faire d'invite ſi on a l'As, mais toujours attendre ſur cette couleur, ſur-tout s'il eſt accompagné de la Dame; parce qu'il eſt certain qu'en voyant venir vous ferez tous les deux: On doit faire invite, lorſqu'on a le Roi trois, ou quatrième, parce que ſi votre ami a l'As, il le doit mettre, à moins qu'il ne puiſſe prendre la levée d'un moindre; mais vous êtes toujours ſûr qu'il eſt dans ſa main, parce que vos adverſaires le mettroient s'ils l'avoient, dans la crainte qu'il ne fût coupé au ſecond; ainſi, ſi votre ami l'a, votre Roi eſt en ſûreté, & c'eſt ſon jeu de retourner à l'invite, regle très-eſſentielle à ce jeu; cependant votre ami, découvrant par votre invite, que vous avez le Roi, ne devroit pas y retourner s'il n'avoit pas l'As, dans la crainte de vous le faire prendre par vos adverſaires; ce ſeroit pour lors ſon jeu de faire une autre invite; & lorſque vous vous trouveriez en jeu, vous feriez une ſeconde invite dans la couleur que vous auriez entamée, afin de faire tomber cet As, & faire valoir votre Roi.

Lorsque l'on a Roi & Dame quatrième, on peut jouer du Roi, votre ami ne mettant pas l'As s'il l'a, & vous donnant, en lui jouant d'un petit au second, la facilité de faire trois levées dans cette couleur : Si au contraire l'As est dans les mains adverses, ce n'est pas le jeu de tirer votre Dame, il faut y voir venir, afin de ne point faire de Rois à vos adversaires.

Lorsque l'on a la tierce à la Dame cinquième, c'est le jeu de jouer de la Dame ; souvent cela force le Roi, que votre ami prend de l'As, & vous êtes sûr du reste.

L'on ne doit point faire de fausse invite : On appelle invite, les basses cartes du jeu, depuis le Deux jusqu'au Cinq : Ainsi, si l'on n'a point de fortes cartes dans son jeu, il faut jouer d'un Dix ou Neuf, afin d'assurer votre ami que vous ne pourriez lui répondre dans cette couleur, s'il vous attaquoit.

L'on peut encore risquer de jouer un singleton. On appelle ainsi une carte seule, c'est le jeu lorsque l'on n'a que de petits Atouts qui ne peuvent faire de tort au joueur ; ou bien si on a Roi, Dame, ou Valet seuls, qui seroient dans le cas de tomber sur le premier Atout des adversaires, alors il est très-avantageux d'en tirer parti en coupant : Si l'on avoit l'As seul, il vaudroit mieux le jouer, ou le garder pour prendre la première levée d'Atout, que de l'employer en coupe, ce qui ne seroit pas bien joué.

Il n'est point d'usage aux adversaires de jouer Atout, étant à présumer que les demandans sont forts en cette couleur ; cependant il est des cas où l'on doit le faire, comme celui où l'on se trouveroit maître par les forts que les joueurs auroient tirés ; alors c'est votre jeu de jouer les vôtres, afin de faire tomber les petits qui restent, & jouer vos Rois sans craindre la coupe : En jouant ainsi, on est presque sûr de faire faire une bête, par la

raison que beaucoup de personnes jouent ce jeu avec peu d'Atouts.

Il ne faut point forcer sur la carte de l'adversaire, lorsque votre ami est après, parce que c'est à lui à mettre tout ce qu'il a de plus fort, à moins que l'on n'en mette une au-dessus des siennes; pour-lors il doit s'en aller d'un petit.

On sait qu'à ce jeu l'on ne doit point renoncer, & celui qui le feroit, payeroit la bête de renonce; la regle est de droit : C'est aux joueurs à l'adoucir, s'ils le jugent à propos.

Si celui qui gagne la corbeille, ne la prend avant que l'on coupe les cartes pour le coup d'après, elle ne lui appartient plus, & n'a aucun droit dessus; c'est un avantage pour les joueurs, en ce qu'ils ne sont pas obligés de la remplir, n'y ayant que celui qui donne qui met quatre fiches au lieu de huit, qu'il auroit fallu.

Des personnes desirant jouer ce jeu un peu cher, ont diminué le prix de la corbeille, c'est-à-dire, qu'au lieu de vingt fiches, dont elle est composée, on la réduit à dix, quatre par celui qui donne, & deux par chacun des joueurs.

On observe qu'en jouant avec vingt fiches à la corbeille, l'on peut perdre son panier, & au-delà, & qu'en le jouant avec dix, la perte n'est pas diminuée de moitié, le paiement des levées, & des autres coups de la partie étant le même.

Ce jeu est assez agréable, par la diversité des coups que cinquante-deux cartes occasionnent, & dont on ne pourroit donner le détail, étant formé par la circonstance : On croit en avoir dit assez, d'autant que ceux qui connoissent le Whist, joueront facilement celui-ci; l'on ajoutera seulement, sans faire tort au premier, dont le mérite est connu, que le second a beaucoup plus de gaieté, tous les joueurs étant en action, les uns pour ne pas faire la bête, & les autres pour les 're.

LE JEU DE L'HOMBRE À TROIS.

IL est inutile de s'arrêter à l'étymologie du jeu de l'Hombre ; il suffit de dire que les Espagnols en sont les auteurs, & qu'il se sent du flegme de la nation dont il tire son origine : Aussi demande-t-il beaucoup d'application, & quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, & qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi pour le bien jouer, il faut du silence & de la tranquillité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont présents quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les Joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent apprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir ; car il est sans contredit le plus beau, & le plus divertissant de tous les jeux, pour ceux qui ont ce qu'on appelle ordinairement l'esprit du jeu.

Il n'y a, à proprement parler, qu'une manière de jouer l'hombre, qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on donne ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'approche en rien de l'agrément, & de la perfection du jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les regles.

Ce jeu ayant déjà été traité, il suffira ; en suivant la même manière qui est assez simple & facile, d'y ajouter ce qui peut y avoir été oublié, & corriger les fautes qui s'y sont glissées; & quoiqu'il semble que, dans les regles qu'on a données du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes; soit qu'elles soient triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rappeller ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent apprendre ce jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des cartes est de quarante ; les marchands les vendent ordinairement toutes préparées; sinon on prend un jeu entier, qui est composé de cinquante-deux cartes, dont on ôte les quatre Dix, les quatre Neuf, & les quatre Huit, qui sont douze cartes à ôter de cinquante-deux; ainsi il en reste quarante, & ces quarante sont le jeu de l'Hombre.

De l'ordre naturel des Cartes.

J'appelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires, & deux rouges; les deux noires sont pique & trefle.

L'ordre du pique & du trefle est comme dans les autres jeux, & tout est naturel; le Roi, la Dame, le Valet, le Sept, le Six, le Cinq, le Quatre, le Trois, & le deux.

Il faut observer seulement que les As Noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes; la raison est qu'ils sont toujours triomphes comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le carreau & le cœur, dont l'ordre est différent : Le voici.

Le Roi, la Dame, le Valet, l'As, le Deux, le Trois, le Quatre, le Cinq, le Six, & le Sept.

Mais afin qu'on le voie d'un clin d'œil, on les a mises ici suivant leur ordre naturel.

Noires.

Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre, Trois. Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.

Observez qu'il y a dix cartes en rouge, & qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raison que nous avons déjà dite, que les As noirs qui sont toujours triomphes, n'y ont point de place.

De l'ordre des Cartes quand elles sont Triomphes.

Il faut se souvenir ici de ce que nous venons de dire, que les As noirs sont toujours triomphes, en quelque couleur que l'on joue : Ainsi, soit qu'on joue en pique, trefle, cœur, ou carreau, l'As de pique, appellé *Spadille*, est toujours la première triomphe, & l'As de trefle, appellé *Baste*, toujours la troisième. De-là vient aussi qu'il y a toujours douze triomphes en rouge, & qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'As du pique s'appelle *Spadille*, & l'As de trefle se nomme *Baste*.

Cela supposé, il est aisé de voir que la première triomphe & la troisième sont toujours fixes; la difficulté est de savoir quelle doit être la seconde triomphe.

En quelque couleur que l'on joue, la dernière carte, dans l'ordre naturel, devient la seconde triomphe; ainsi le Deux de pique, quand on joue en pique, est la seconde triomphe, & pour-lors

se nomme Manille. Il en est de même du Deux de trefle, quand on joue en trefle.

Quand on joue en rouge, le Sept de cœur, ou le Sept de carreau sont la seconde triomphe; c'est-à-dire, le Sept de cœur quand on joue en cœur, & le Sept de carreau, quand on joue en carreau, & pour-lors ils s'appellent aussi Manille.

Il y a donc, comme vous voyez, quatre Manilles, savoir, les deux Deux en noir, & les deux Sept en rouge; mais elles ne jouissent de ce privilège que, lorsque l'on joue en la couleur dont elles sont: Par exemple, si l'on joue en pique, le Deux de pique est la Manille, & les trois autres sont les dernières cartes de la couleur dont elles sont: Il en est de même des autres, lorsqu'elles sont triomphes.

Il n'y a plus qu'une seule observation; c'est à l'égard des As rouges quand on joue en rouge, car ils changent de place: Ainsi quand on joue, par exemple, en cœur, l'As de cœur marche devant le Roi, & est alors la quatrième triomphe. Il en est de même de l'As de carreau, quand on joue en carreau, & pour-lors ils s'appellent Ponte.

Mais il faut se souvenir que ce n'est que quand on joue en la couleur dont ils sont: Car hors de-là ils suivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les tables suivantes, où les triomphes sont dans leur ordre.

Noires.

Spadille. Manille. Baste. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Spadille. Manille. Baste. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six.

Observez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & douze en Rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les triomphes au jeu de l'Hombre ne se font pas comme à l'Impériale & à la Bête, en tournant une carte, comme nous allons dire : Chacun voit son jeu, & parle à son rang.

Supposons que vous soyez le premier en carte, & que vous ayez, par exemple, Spadille, le Deux de pique, le Baste, le Sept de pique & le Trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs ; consultez l'ordre des cartes quand elles sont triomphes, vous verrez que vous avez trois Matadors, le Sept & le Trois, qui est très-beau jeu : Vous demandez si on le joue? Je suppose que les autres n'ont pas de jeu, on vous répond que non : Vous dites alors : Je joue en pique ; vous faites votre écart, comme nous dirons ci-après ; & voilà comme se font les triomphes. Ce que je dis du premier en carte, se doit entendre des deux autres, quand ceux qui précédent n'ont pas de jeu, & ont dit Passe.

Les triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a son jeu.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vu sa rentrée : Car si celui qui joue voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît, & pour-lors il est obligé de jouer en celle que l'on nomme la première.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'hombre : En ce cas, il est permis à l'hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui : Mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit point jointe à son jeu ; car si

triomphes qui font de fuite, & ces triomphes ufurpent alors le nom de matadors. Ainfi celui qui a les quatre premières triomphes, fe fait payer quatre matadors; s'il a les cinq premières, il en fait payer cinq, & ainfi des autres à proportion jufqu'à neuf; mais il faut pour être payés, que les triomphes foient de fuite.

De la manière de difpofer le Jeu.

Il faut d'abord compter pour chacun des joueurs vingt jettons & neuf fiches, & fe fouvenir que chaque fiche vaut vingt jettons, & s'appelle cent.

Il faut enfuite convenir de la valeur de chaque fiche: Si elle vaudra cinq, dix, vingt, trente fols, plus ou moins: Et c'eft ce qu'on appelle jouer aux cinq, aux dix, ou aux trente fols le cent.

Après quoi il faut tirer les places: Ce qui fe fait en mettant aux trois places, où font comptés les jettons, trois cartes de différentes couleurs, & en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au fort aux trois Joueurs; & chacun fe place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avoit autrefois des cérémonies très-incommodes, chacun fe déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on préfente: Mais on les a fupprimées: L'ufage eft que celui qui eft entré le dernier dans la chambre, tire le premier.

On ne laiffe pas encore de faire quelquefois quelques complimens; mais cela ceffe dès le moment qu'on allegue la loi de tirer le premier, quand on eft entré le dernier.

Chacun ayant tiré, & s'étant mis à fa place, on regarde à qui fera; pour cela on tourne une carte au milieu de la table, après quoi, en diftribuant aux trois Joueurs des cartes tournées l'une après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur

de

de celle qui est au milieu de la table, est celui qui fait.

Il y a si peu de désavantage à faire d'abord, que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les Dames : Mais quand il y a deux Dames & un Homme, l'usage est que les Dames servent l'Homme.

De la manière de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit avoir neuf fiches & vingt jettons avant de donner. On marque le jeu, en mettant chacun trois jettons devant soi, & deux à chaque fois que l'on passe; & l'on appelle cela jouer trois & deux. Autrefois on ne mettoit devant soi que deux jettons chacun, & un chaque fois qu'on passoit; mais cela ne se pratique plus : Cependant il y en a encore qui ne mettent qu'un jetton à chaque Passe, & cela s'appelle jouer aux trois & un.

Chacun des jettons qui marque le jeu, en vaut trois; & cette manière abrégée de marquer est afin que l'on voie plus facilement si tous ont bien marqué.

Le jeu étant marqué, celui qui doit faire, bat les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, & les donne trois à trois, jusqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois; & si on les donnoit d'une autre manière, par mégarde, ou autrement, le coup seroit nul; & celui qui a fait, doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun deux devant soi, & cela autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en carte a beau jeu, il demande aux autres : Jouez-vous sans-prendre? (nous supposons ici que les autres n'ont pas de jeu) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, & écarte trois, quatre, cinq, ou six cartes, selon le jeu qu'il a. Il prend le talon à droite de celui qui fait, met à la place les cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le talon autant de cartes qu'il en écarte, & remet le reste du talon au milieu de la table; d'où le joueur qui est après celui qui fait jouer, prend également du talon tel nombre de cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de son jeu autant, & ensuite s'il en reste au talon, celui qui est à la gauche de l'hombre les prend toutes, ou tel nombre qu'il veut des cartes qui restent, en ayant, comme les autres, écarté auparavant pareil nombre qu'il en prend.

Il doit, s'il en laisse après les avoir vues s'il veut, & montrées aux deux autres joueurs, ou sans les avoir vues, les mettre avec son écart sur le reste des cartes, qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'observe, on n'est jamais en peine de savoir à qui c'est à jouer; car c'est toujours à celui qui a les écarts à sa gauche pour le premier coup.

Si en donnant les cartes il y en a une ou deux tournées, on continue comme si de rien n'étoit, à moins que ce ne soit un As noir, auquel cas on refait: Cependant si celui qui donne, la tourne en donnant, il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir, ou de la rejetter; & s'il y a plus de deux cartes tournées, le coup est nul, & l'on doit refaire.

De même, si l'on s'apperçoit en donnant, ou en mettant les cartes sur le tapis, qu'il y ait une carte telle qu'elle soit de retournée sur le talon, l'on doit refaire.

Mais, lorsque quelqu'un a dit je joue sans prendre, ou en prenant, & que les autres ont passé, s'il se trouve une carte ou deux de retour-

nées dans le talon, quand même ce seroit un matador, le coup est bon, & doit se jouer; si néanmoins il s'en trouvoit davantage de tournées, le coup seroit nul, parce que cela découvriroit trop le jeu.

Si celui qui mêle, tourne une carte par mégarde de celles qu'il donne, à moins que ce ne soit un As noir, le coup est bon, & il ne fait pas la bête. Qui donne plus de dix cartes à un des joueurs, rend le coup nul, & est obligé de refaire.

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclus de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné dix cartes à lui-même, ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes; auquel cas ils en doivent écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le talon; car si après l'écart fait, ils en avoient dix, ils feroient la bête : Ils la feroient pareillement, s'ils demandoient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit, passe, avec dix cartes, on le joue différemment; en bien des endroits on ne fait pas la bête pour cela; en d'autres on la fait.

Pour moi je trouve trop de sévérité à faire la bête, pour passer avec dix cartes; car il arrive souvent qu'un joueur est d'un malheur affreux; il ne voit que des trois & des quatre dans son jeu, il n'a pas le courage de regarder ses cartes, & on lui fera faire la bête pour ne les avoir pas comptées. Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté, ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande, doit avoir examiné son jeu, & par conséquent en avertir.

Autrefois on étoit là-dessus d'une exactitude si

grande, que si un joueur avoit dit, je passe, j'ai dix cartes, il auroit fait la bête : à présent on a proscrit cette sévérité Espagnole, & on joue d'une manière plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix cartes veut jouer sans-prendre, il faut qu'il batte ses cartes, & que l'on en tire une au hasard, que l'on met dans l'écart; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans-prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes, se doit aussi entendre quand on n'en a que huit; car la peine est égale pour plus comme pour moins; c'est-à-dire, que celui qui en donnant ne donneroit que huit cartes feroit la bête, & ne pourroit faire jouer pour ce coup, comme s'il en avoit donné dix; & celui des trois qui, après avoir écarté, se trouveroit huit cartes seulement, feroit la bête comme s'il en avoit dix, & joueroit avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en auroit que huit, vouloit jouer sans-prendre, il faudroit qu'il fît avec ses huit cartes assez de levées pour gagner : S'il jouoit en prenant, il en prendroit du talon une de plus qu'il n'en écarteroit.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisoit de retourner une ou plusieurs cartes du talon par mégarde, ou autrement, il ne peut faire jouer, & fait la bête, & n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des joueurs en remettant le talon sur la table, ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au talon, on joue le coup, & il fait la bête.

Le jeux est faux, lorsqu'il y a trop, ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du jeu de l'hombre.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le jeu, ou dans le talon, & que l'on ne s'en apperçoive qu'après que quelqu'un a dit : Je

joue ſans-prendre, ou qu'il en a pris, le coup eſt bon, & doit ſe jouer; pourvu que l'une de celle qui eſt double, ou toutes les deux, ſe trouvent dans l'écart; car ſi elles ſont toutes les deux dans les vingt-ſept cartes des joueurs, le coup eſt faux, & on doit refaire.

Le coup eſt également bon s'il y a moins d'une carte dans le talon, & dans le jeu, & que l'on ne s'en apperçoive qu'après que l'hombre a dit, je joue ſans-prendre, ou autrement.

S'il y avoit trop, ou trop peu de deux ou trois cartes dans le jeu, le coup ſeroit nul, il faudroit refaire.

Celui qui donneroit avant ſon rang, s'il avoit achevé de donner les vingt-ſept cartes, & poſé le talon ſur la table, il ne pourroit en revenir, & l'on continueroit la partie comme ſi véritablement il avoit dû faire : Mais s'il s'en appercevoit avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer, & faire donner celui qui doit faire par droit du jeu.

Toutes les fois que le jeu eſt faux; ou nul, & que l'on refait, c'eſt à celui qui faiſoit de refaire.

De la manière de jouer ſans-prendre.

Jouer ſans-prendre, c'eſt jouer ſans écarter; & pour cela il faut ſe ſentir aſſez beau jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joue ſans-prendre, étoit autrefois de ſe faire payer ſix jettons par chacun des joueurs pour le ſans-prendre.

Mais préſentement on joue preſque par-tout le ſans-prendre, & les matadors doubles; c'eſt comme l'on convient de le jouer.

C'eſt-à-dire, que l'on donne à celui qui joue ſans-prendre douze jettons pour le ſans-prendre, & deux pour chaque matador, ſi l'on joue double, & la moitié ſi l'on joue ſimple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé, car si on a coupé, il y a prescription, ils ne se paient plus.

Il n'en est pas de même de la bête que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en carte qui joue sans-prendre, il nomme sa couleur, & les autres font leurs écarts, comme nous avons dit ci-dessus, & comme nous les dirons plus amplement dans la suite; & s'il a jeu sûr, comme seroient cinq matadors, il peut dire : Je joue sans-prendre, & montre son jeu, sans être obligé de nommer sa couleur.

Si celui qui a joué sans-prendre fait cinq levées, ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait payer ce qui est marqué au jeu, & par-dessus cela le sans-prendre : S'il perd, il paye le sans-prendre aux deux autres sur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande si l'on joue sans-prendre, & que l'un des deux autres réponde que oui, le premier à la préférence, & peut jouer sans-prendre; s'il n'a pas jeu à jouer sans-prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme sa couleur, & se fait payer du sans-prendre s'il gagne, sinon il le paye comme nous venons de dire; c'est ce qu'on appelle sans-prendre forcé. Si l'un des joueurs, hors le dernier en carte, n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur, sans demander si l'on joue, il est obligé de jouer sans-prendre.

Si cela se faisoit après avoir fait son écart, & en prenant le talon, parce qu'il se croiroit le dernier en carte, il ne seroit pas obligé de jouer sans-prendre; mais celui qui est devant ne perdroit pas pour cela le droit de parler le premier, & de lui demander s'il joue sans-prendre.

De la manière d'écarter.

Quand l'Hombre joue fans-prendre, il n'eſt pas difficile d'écarter ; le premier peut prendre juſqu'à huit cartes, & même neuf ; mais ce feroit ne favoir pas le jeu, car on en doit laiſſer au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les triomphes ne fe partagent pas.

Lorſque l'hombre ne joue pas fans-prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond qu'il n'ait quelque matadors, ou quelques fortes triomphes avec des Rois.

Aller au fond, c'eſt laiſſer moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après, & c'eſt ruiner le jeu en partageant les triomphes ; ce qui fait fort fouvent gagner l'hombre.

Il eſt donc de la diſcrétion de celui qui doit écarter le premier après l'hombre, de voir ſi avec les triomphes qu'il peut raiſonnablement eſpérer dans les cinq ou ſix cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées, fans quoi il doit laiſſer cinq cartes à celui qui écarte après lui.

Il eſt vrai qu'il n'eſt pas néceſſaire que les quatre levées foient auſſi fûres que s'il étoit l'hombre ; la raiſon eſt que le tiers l'aide en faiſant *gano* de fes rois, & en forçant les triomphes de l'hombre.

Si l'hombre ne joue pas fans-prendre, il écarte le premier, & celui qui eſt à fa droite après : S'il joue fans-prendre, il ne fait point d'écart, & celui qui eſt à fa droite écarte le premier.

Remarquez donc que pour écarter, on ne regarde pas qui eſt le premier, ou le dernier en carte, mais que les écarts fe font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'hombre doit être attentif à la manière d'é-

carter des autres, & prendre garde qui eſt celui qui va au fond; car il doit s'en donner de garde, & tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point aſſez de jeu pour gagner ſans cela.

Il doit en ce cas jouer de façon à s'aſſurer quatre mains, qui lui ſuffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres joueurs.

S'il reſte quelques cartes du talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir, auquel cas les deux autres peuvent auſſi les voir; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la bête.

Si l'un des joueurs en écartant prenoit trop de cartes, il ne fait pas pour cela la bête, pourvu qu'il ne les ait pas vues, & il en eſt quitte pour remettre ſur le talon celles qu'il prend de trop. Si elles ſont mêlées avec ſon jeu, on les tire au haſard, & on les met ſur le talon, ſi celui qui doit prendre après lui n'a pas encore pris; autrement on les met avec les écarts, & il fait la bête.

S'il en prend trop peu, c'eſt preſque la même choſe : Si le talon eſt encore ſur le tapis, & que celui qui doit prendre après lui n'ait pas encore pris, il en prend ce qui lui manque, s'il a pris, il les prend au haſard dans les écarts.

Celui des joueurs qui prendroit les cartes du jeu d'un autre au lieu du talon, peut les remettre ſur le jeu où il les a priſes, pour retourner en prendre au talon; s'il ne les a pas vues, il n'y a point de faute; mais s'il les a vues, il les remettra également ſur le jeu où il les a priſes, & fait la bête de moitié avec celui à qui eſt le jeu vu. L'un payeroit pour ſon peu d'attention, & l'autre pour ſa nonchalance, devant toujours avoir ſon jeu à la main pendant que l'on joue : Cette loi eſt d'autant mieux établie, qu'elle empêche pluſieurs abus. Premiérement, les piéges que l'on pourroit tendre

à ceux qui voudroient prendre du talon, en leur mettant à portée un jeu à la place du talon : En second lieu, la mauvaise foi de celui qui faisant semblant de prendre au talon, pourroit, pour profiter du jeu de son voisin, s'en servir comme du talon. Il en seroit de même de celui qui, au lieu de tourner les levées des joueurs pour les compter, tourneroit leur jeu pour les mêmes raisons.

Si le dernier qui prend, en prend moins qu'on ne lui en laisse dans le talon, il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laisse, mais les remettre à part avant que de les voir, ou de joindre celles qu'il prend à son port, sinon il fait la bête : Ensuite il peut voir ou non celles qu'il laisse, & les mettre sur l'écart : Et s'il les voit, les autres les peuvent voir aussi; mais s'il ne les voit pas, les deux autres ne peuvent pas les voir, & celui qui les voit fait la bête : Mais après que le coup est commencé de jouer, les uns, ni les autres ne peuvent les voir sans faire la bête.

Si quelqu'un, ou même deux des joueurs, croyant que tous auroient passé, mettoient leur jeu sur le talon, ou les brouilloient, & que celui qui n'auroit pas passé, voulût jouer, il faudroit que les autres reprissent les cartes s'ils pouvoient les distinguer, sinon en reprendre chacun neuf en leur rang sans rien voir, & ensuite écarter, & jouer comme si cela n'étoit pas arrivé, en cas néanmoins que celui qui veut jouer le desire, si non refaire s'il y consent, parce qu'on pourroit le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât; si les cartes étoient même retournées, il faudroit toujours en user de même après les avoir battues; mais outre cela, celui qui les auroit retournées feroit la bête.

De la manière de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits, le premier en carte joue le premier, & l'on continue à chaque levée, comme dans tous les autres jeux, en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer, c'est :

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue, on n'est pas obligé de mettre de triomphe si on ne le juge à propos.

2. Que soit que l'on joue Atout, ou d'une autre couleur, on n'est pas obligé de mettre au-dessus; pourvu qu'on fournisse de la couleur dont on joue, cela suffit.

3. Que quand un de ceux qui défendent la poule demande *gano* à son camarade; il le doit faire, s'il le peut, à moins qu'il ne se voie (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main; ou-bien à moins qu'il n'ait un jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On appelle faire *gano*, laisser passer à celui qui demande *gano* la carte qu'il joue, quoiqu'on ait au dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la poule, joue la Dame de pique, & demande *gano* du Roi : Son camarade ne met pas le Roi, mais il faut pour cela qu'il ait un petit pique; car si le Roi est seul, il est obligé de le mettre, à peine de faire la bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la poule, en jettant sa carte frappe sur la table, c'est un avis qu'il donne à son camarade de couper d'une forte triomphe pour forcer l'hombre.

Celui qui montre son jeu, ou ses rentrées, fait la bête.

Si quelqu'un quitte, & montre son jeu avant que le coup soit entièrement joué, il fait aussi la bête, & doit reprendre ses cartes, & achever le coup si un tiers le desire; & peut gagner codille,

parce que l'on ne peut faire tort au tiers, & même à l'hombre, quand ce n'est pas lui qui quitte; ainsi il est toujours nécessaire de ne pas quitter, ni montrer son jeu que le coup ne soit achevé de jouer.

Si l'hombre quitte, & montre son jeu, abandonnant à gagner codille à qui le pourra, il fait deux bêtes, l'une pour avoir montré son jeu, & l'autre pour l'avoir quitté ; & les deux autres joueurs doivent partager entr'eux ce qui est sur le jeu : Mais si l'un des deux vouloit que l'on jouât, prétendant gagner codille; il feroit aussi la bête s'il ne le gagnoit pas, & l'autre tiers la tireroit s'il la gagnoit; mais quand l'hombre gagneroit, il auroit toujours fait deux bêtes, & le coup resteroit sur le jeu.

Comme le jeu de l'hombre vient d'Espagne, & que cela se pratique par-tout, on peut aussi le pratiquer en France, joint que cela rend le jeu plus animé, & plus beau.

Autrefois on faisoit la bête quand on jouoit devant son rang ; présentement cela ne se fait plus, si l'on n'en convient.

L'usage étoit encore que, quand on avoit tiré une carte hors de son jeu, l'hombre qui l'avoit vue le demandoit, & on étoit obligé de la jouer si cela se pouvoit sans renoncer; présentement, il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retenir. Un joueur cependant qui affecteroit de montrer quelque carte qui pourroit, n'étant pas jouée sur le coup, préjudicier, & faire perdre l'hombre, doit être obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer; s'il ne le peut pas, il fera la bête pour avoir montré sa carte mal-à-propos.

Comme il est important de savoir le nombre des triomphes qui sont jouées, & de celles qui restent, il est permis à celui qui est à jouer de

voir les levées des autres, & de les examiner tant & si long-tems que l'on veut ; & cela est également permis, quoiqu'il n'y ait point de triomphes jouées.

Il n'est pas non plus permis à l'hombre de dire, je la remets ; s'il le dit, il fait la bête, & il en doit être usé comme au coup précédent, excepté qu'il ne fait qu'une bête, n'ayant pas montré son jeu.

Il n'est pas permis aussi à aucun des joueurs pendant que l'on joue un coup, de dire, quand on ne le lui demande pas : Avez-vous le Roi, je coupe à telle couleur, une telle couleur a passé, jouez une telle carte : L'hombre en a pris tant, il a tant de mains, j'en ai tant, il a gagné codille, allez-vous-en de vos bonnes, vous devriez vous en être allé d'une telle carte, c'est bien mal joué, vous avez bien fait, & autres semblables discours, qui peuvent faire connoître les jeux, & qui nuisent à un de ceux qui jouent. Si l'on veut savoir quelque chose, que l'on peut apprendre en voyant les mains, on peut demander à les voir, & rien de plus ; car le jeu de l'hombre n'est beau que quand on ne parle pas, du moins mal-à-propos ; & ceux qui le font, passent pour des gens indiscrets, & intéressés, ou qui ne savent pas jouer, ni même vivre, pour ne pas dire pire, & l'on devroit les condamner tous à faire la bête, lorsque cela fait gagner ou perdre quelqu'un ; mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un Roi joue le premier, par malice, ou autrement, une carte de la couleur de ce Roi, & qu'il dise je n'ai pas le Roi, *gano* du Roi, ou à votre Roi, il fait la bête, parce que c'est un mensonge, & une surprise manifeste, qu'il faut punir par-tout où elle se trouve.

Si le jeu se trouvoit faux, le coup est nul si on s'en apperçoit en le jouant ; mais si on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, il est bon.

Or le coup est censé joué, quand il n'y a plus de cartes dans les mains d'un des trois joueurs, ou lorsque celui qui joue, a cinq levées faites, & qu'il baisse son jeu.

De la Bête, & des Renonces.

La bête se fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner que l'hombre fasse cinq levées.

Il peut aussi gagner en n'en faisant que quatre, si les cinq autres sont partagées, en sorte que l'un de ceux qui défendent, en fasse deux, & l'autre trois.

La bête se fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle se fait quand on renonce : Pour avoir renoncé, il ne suffit pas d'avoir lâché sa carte sur la table ; il ne suffit pas même que celui qui feroit la levée ait jetté sa carte pour la levée suivante ; il faut que la levée soit pliée, sans quoi l'on peut reprendre sa carte, & obéir, à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué sa carte pour le coup suivant ; pour-lors, il n'est plus à tems d'y revenir : Si sa renonce préjudicie au jeu, il reprend sa carte, mais il fait la bête. Cependant, si toutes les cartes étoient jouées, la bête seroit faite, & on ne reprendroit pas ses cartes.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les renonces sont faites ; mais si après s'être apperçu de la première, il en fait une seconde, il fait deux bêtes, & ainsi de trois & quatre ; & dans l'un & dans l'autre cas, il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal-à-propos, & de retablir le jeu comme il devoit être joué, quand

même la dernière main feroit jouée; lorfqu'il y a plufieurs renonces dans un coup, & que les cartes ne font pas brouillées, cela n'empêche pas que celui qui joue ne faffe la bête s'il perd.

Toutes les bêtes faites fur un même coup, foit par renonce, trop, ou trop peu de cartes, ou autrement; vont enfemble le coup fuivant, à moins que l'on ne convienne de les mettre féparément, n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites, de les remettre ou non, mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la poule étant diftrait, ne fe fouvenoit plus de la couleur en quoi l'on joue, & la demandoit à l'autre, qui, ou par diftraction ou autrement, diroit pique au lieu de trefle, celui qui couperoit avec un pique ne renonceroit pas, s'il n'avoit pas de la couleur jouée, étant permis de ganer; mais il ne fauroit reprendre fa carte dès qu'elle a touché le tapis: il ne fait cependant pas la bête. Celui qui faifant jouer perd le jeu, & fait encore la bête pour avoir renoncé, eft le maître de faire aller ces deux bêtes enfemble, ou féparement.

Quand il y a plufieurs bêtes, après que la première eft tirée, la plus forte fe tire, & ainfi des autres qui fuivent.

Remarquez que toutes les bêtes qui fe font en quelque manière que ce foit, font de tout ce que l'hombre tire quand il gagne; ainfi il eft de la prudence des joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens; & de fuivre la maxime des fages joueurs, qui, après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au talon, comptent le tout avant de les regarder, pour favoir, s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent fe partager en differentes manières, fuivant lefqu'elles on gagne, ou l'on fait la bête.

Il n'y a que deux manières de gagner dont nous avons déjà parlé, & dont il n'y a plus rien à dire : Nous ne parlerons que des manières dont on fait la bète.

Quand chacun fait trois lévées, l'hombre fait la bète, & c'est ce qu'on appelle remise par trois.

Quand l'hombre en fait quatre, & un de ceux qui défendent quatre, l'hombre fait encore la bête ; & c'est ce qu'on appelle simplement remise.

Quand l'hombre fait quatre levées, & que l'un des deux autres en fait cinq ; & quand l'un des deux qui défendent la poule en fait quatre, l'hombre trois, & le tiers deux, l'hombre fait la bète, & celui qui en fait plus que lui gagne, & c'est ce qu'on appelle gagner codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le codille est au jeu de l'Hombre, quand sans être l'Hombre on fait cinq levées, ou que l'on en fait quatre, & que les cinq autres sont partagées, en sorte que l'un en fasse deux, & l'autre trois.

Celui qui aspire au codiile, doit être de bonne-foi, & ne pas demander *gano*, quand il peut faire quatre levées sans cela ; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là-dessus, ce que l'on peut faire, c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise, & ne plus jouer avec eux une autre fois pour éviter cet inconvénient : Il y a bien des gens qui demandent *gano* sans conséquence ; & s'ils gagnent codille, on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé, mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire, lorsqu'il pouvoit faire prendre

ſans faire *gano*; car il vaut encore mieux faire gagner codille, que de laiſſer gagner l'hombre.

Celui qui gagne codille, tire ce que l'hombre auroit tiré s'il avoit gagné.

Si l'hombre demande *gano* pour empêcher le codille, il fait la bête, car cela n'eſt nullement permis.

Il y a des gens qui, après avoir vu leur rentrée, qui n'eſt pas favorable, demandent à s'en aller, ou à faire la bête pour nuire au codille; cela eſt ſi fort éloigné de l'eſprit du jeu de l'hombre, qu'il n'y a point de loi ſur cet article; auſſi cela n'eſt-il en uſage que parmi des gens qui ne ſe piquent pas des belles manières.

Il n'eſt donc pas permis, en quelque manière que ce ſoit, de nuire au codille, ſi ce n'eſt en jouant ſagement, & en ne faiſant pas *gano*; ſi l'on croit qu'il le demande mal-à-propos.

Il faut encore ſe ſouvenir qu'il vaut mieux riſquer de donner codille, que de faire gagner l'hombre.

Lorſque celui qui aſpire au codille demande *gano* à ſa quatrième levée, & qu'il en a une sûre dans la main, il ne doit pas honnêtement tirer la poule; il en eſt de même s'il demandoit ſa troiſième levée, & qu'il en eût deux sûres dans la main, quoiqu'il le puiſſe à la rigueur.

Celui qui eſt le premier à jouer, & qui n'eſt pas l'hombre, qui peut avoir quatre mains sûres dans ſon jeu lorſqu'il a un Roi ou deux, dont l'un peut paſſer, & qui a outre cela une Dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par ſa Dame, ni en demander *gano*, ni d'aucune autre carte; ni au tiers d'appuyer, ni de rien faire : Mais il doit jouer d'abord ſon Roi, & demander *gano*; & s'il ne paſſe pas, & qu'il en ait deux, le demander de l'autre; & s'il ne paſſe pas encore, il le peut

demander de sa Dame, parce que s'il commençoit de le demander de sa Dame, qu'elle lui passât, & qu'après un de ses Rois lui passât aussi, quand même il n'en demanderoit pas *gano*, il auroit codille assuré, & il n'est pas permis de demander sa première main, lorsque l'on en peut avoir quatre sûres d'une autre manière : on ne peut néamoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent codille mal-à-propos ; mais quand cela arrive, les beaux joueurs la remettent presque toujours, & l'on doit se défier de ceux qui ne le font pas.

Il faut néanmoins faire plutôt gagner codille au tiers, que de laisser gagner l'hombre quand on ne peut faire autrement, & dans les coups qui sont douteux, parce qu'il reste toujours une bête sur le jeu, & pour-lors celui qui le gagne, doit tirer sans scrupule.

Il est encore à remarquer que quand on demanderoit *gano* mal-à-propos, & que la carte passât sans qu'on le pût empêcher, on ne laisseroit pas de bien gagner codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *gano* que l'on pourroit ne pas faire, & remettre le coup par ce moyen.

Il n'est pas permis à l'hombre de donner codille à qui il voudra; il doit être forcé de prendre quand il le peut; & si en ne le faisant pas il fait gagner codille à celui qui ne l'auroit pas naturellement, il doit payer pour l'autre ce qu'il lui en pourroit coûter.

De la manière de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque jetton qui marque le jeu, en vaut trois.

Il faut encore savoir que quand les joueurs ont marqué diversement, l'un plus, l'autre moins,

on passe suivant celui qui marque le plus, & l'on fait la bête de même.

Cela supposé, on commence à marquer le jeu en mettant chacun trois jettons devant soi, comme vous voyez.

OOO

Si l'on passe, & qu'aucun des trois n'ait jeu à jouer, on met encore chacun deux jettons devant soi en cette manière.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoute deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est quand on joue trois & un, auquel cas on en met d'abord trois, & un chaque fois que l'on passe.

Quand la poule est rentrée, on recommence en remettant chacun trois jettons devant soi; mais quand il y a plusieurs bêtes après avoir tiré la première, on ne met au jeu que chacun deux jettons, & cela tant qu'il y a des bêtes à tirer.

Si l'on gagne codille, quoiqu'il y ait encore des bêtes, chacun met trois jettons devant soi, & cela ne se pratique qu'à celle que l'on gagne par codille, & s'il y en avoit d'autres après un coup qu'on ne gagne que par codille, on ne les marqueroit qu'avec deux jettons : Quand on joue trois & un, on en met trois au codille; & un aux autres bêtes.

La bête se marque avec deux jettons au-dessous; par exemple, chacun met d'abord trois jettons au jeu; supposons qu'on passe, on en remet encore chacun deux; ce sont cinq jettons devant chaque Joueur qui font le jeu, & qui se marquent comme dans la figure suivante.

OOOOO

Si l'hombre perd, la bête sera de quarante-

cinq jettons, parce qu'il y en a cinq devant chacun, qui font quinze, puifque chaque jetton en vaut trois. Or, quinze jettons devant chacun des trois joueurs font quarante-cinq ; la bête fe marque, comme on voit dans la figure ci-deffous.

O O O O O
O O

Et autant de fois que l'on paffe, on met fur les jettons de deffous deux autres jettons, fuivant qu'il eft marqué ci-après.

O O O O O
O O O O

Celui qui fait la feconde bête, la fait du total, c'eft-à-dire, de cent vingt-fix jettons ; car il y a d'abord cinq jettons devant chacun du fond du jeu, qui font quarante-cinq, comme on vient de l'expliquer. Quarante-cinq de la première bête, & quatre jettons devant chacun qui ont été mis pour les paffes, qui font trois fois douze ; qui valent trente-fix ; joignez à ces trente-fix jettons des paffes, quarante-cinq du fond du jeu, quarante-cinq de la première bête, & vous trouverez que ces trois nombres de jettons fe montent à cent vingt-fix, qui font la feconde bête, qui fe marque ainfi.

O O O O O
O O O O
O O O

Celui qui en fait une troifième, ne la fait plus forte que des jettons qui font au-deffous de la feconde bête, & elle fe marque en mettant encore au-deffous ; & cela autant que l'on fait des bêtes, mais pour lever la difficulté de compter

les bêtes, qui embarrassent bien des gens, on se sert de marques d'ivoire où les bêtes sont chiffrées.

En voici une table pour la commodité de ceux qui n'ont point de marque, où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

TABLE.

1 27	2 71	3 90	4 108	5 126
6 144	7 172	8 180	9 198	10 216
11 234	12 252	13 270	14 288	15 306

Cette table servira à compter les bêtes qui seront faites sur les coups où l'hombre perdra par remise; si dans l'intervalle de ces bêtes, il y a eu des coups où l'on ait fait passe, l'on augmentera pour chacun deux jettons, qui seront marqués dix-huit, de la valeur de la bête marquée à la table ci-dessus : Par exemple, si sur la bête de 90 que je suppose aller sur le jeu pour le premier coup avec le jeu ordinaire; qui est de deux jettons, il se fait passe, on augmentera le jeu de deux jettons, qui en valent, comme il a été dit, 18, ce qui fera que la bête qui sera faite sur ce coup sera de 126; au lieu que si le coup étoit simple, elle ne seroit que de cent huit, ainsi quelle est marquée dans la table ci-dessus. L'on augmentera également de 18, pour chaque deux jettons qui seront de surplus : Enfin, pour donner en deux mots une idée claire de la manière dont on doit compter les bêtes, il suffit de

dire que l'on doit faire la bête de neuf fois, ce qui eſt marqué devant un des Joueurs; auquel nombre il faut encore ajouter la bête, ou les bêtes qui vont, s'il y en a qui aillent ſur le coup. Et lorſque le jeu a été tiré par codille, comme il eſt marqué par trois jettons, il augmente par conſéquent de 27, il n'y a pour cela qu'à ſuivre la même manière de compter par neuf tous les jettons qui ſont audevant de l'un des joueurs : On obſervera la même manière pour compter les bêtes qui ſe feront lorſque l'on jouera à trois & un, c'eſt-à-dire, qu'on multipliera par neuf chaque jetton qui ſera devant l'un des joueurs, en y ajoutant la valeur des bêtes qui iront ſur le jeu : La ſeule différence qui eſt entre ces deux manières de marquer, c'eſt qu'à la première l'on marque par deux jettons chaque paſſe, & qu'on marque par un à cette dernière; c'eſt plus que ſuffiſant pour ſavoir marquer le jeu tel qu'on le joue. Or, voyons maintenant comme il faut le marquer lorſqu'on le joue à la Bavaroiſe.

De la manière de marquer le Jeu à la Bavaroiſe.

On donne ordinairement à chacun des joueurs 300 jettons, qui valent ce dont on eſt convenu; les fiches qui valent vingt jettons à la manière précédente de marquer, n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le jeu, chaque joueur met trois jettons devant lui, & toutes les fois que l'on paſſe, chacun remet deux jettons.

On paye la conſolation trois jettons, le ſans-prendre quatre, & un jetton pour chaque matador; on paye deux fiches pour la vole, & on ne tire qu'une bête, s'il y en a pluſieurs, & qu'elles ſoient

séparées; outre ces deux fiches de la vole, on paye à l'ordinaire le sans-prendre, & les matadors, s'ils ont lieu, & la consolation.

Celui qui ayant entrepris la vole ne la fait pas, paye à chacun de ses deux tiers deux fiches; moyennant quoi il est payé du reste du jeu, comme s'il avoit simplement gagné. La première bête n'est jamais que de 9, la seconde de 24, la troisième de 30, & ainsi en augmentant de 6 en 6, ce qui fait toujours le nombre de jettons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation, ni diminution.

De la Vole.

La vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la vole, est de tirer toutes les bêtes qui sont au jeu; mais quand il n'y a point de bêtes, ou qu'il n'y en a qu'une, il gagne le double de ce qu'il auroit gagné. Si, par exemple, il y a cinq jettons devant chacun, & une bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la poule; savoir, quarante-cinq aux tours, & vingt-sept de la bête: Les deux autres, (outre la poule qu'il tire) lui doivent encore trente-six jettons chacun. Il en est de même quand il y en a plus, ou moins: Mais s'il y a deux bêtes, il les tire, & on ne lui donne rien davantage. Mais si plusieurs bêtes alloient ensemble, parce qu'elles auroient été faites le même coup, ou parce que celui qui auroit fait la dernière les auroit mises ensemble, on paye le double, comme s'il n'y en avoit qu'une.

La vole n'est pas aisée à faire, & il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus tems de s'en dédire.

Or, la vole est entreprise quand, après avoir fait les cinq premières levées, l'hombre joue seulement une carte, auquel cas les deux autres

peuvent se montrer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

Il faut ici se souvenir que l'hombre qui regarde son écart, après avoir pris pareil nombre de cartes du talon, & les avoir vues, ne peut faire la vole.

Si celui qui entreprend la vole ne la fait pas, les deux autres partagent entr'eux tout ce qui est au jeu, c'est-à-dire, les tours, & les bêtes; cependant si l'hombre a joué sans-prendre, ou s'il a des matadors, il les fait payer, quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut admettre le contre à ce jeu, il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer, & demande aux autres s'ils jouent sans-prendre, que celui qui suit lui réponde, oui; s'il ne joue point, & que le troisième dise ensuite, je le joue sans-prendre, & entreprends la vole; ce dernier y doit être reçu, si l'un des deux premiers en son rang ne veut entreprendre la même chose, & lorsque cela est arrêté, les deux qui ne sont pas avec l'hombre peuvent se montrer leur cartes, & écarter & jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole, de la faire.

Il en sera de même si le premier, ou le second veut jouer sans-prendre, & que l'autre veuille entreprendre la vole; s'il manque de la faire l'ayant entreprise par contre, il ne doit être payé de rien, encore qu'il gagne le jeu, & paye pour avoir manqué la vole, ce qu'on lui auroit payé, & fait la bête de ce qui va sur le jeu.

L'hombre étant une espece de jeu de la bête, où l'on admet le contre en France, on peut aussi l'admettre au jeu de l'hombre, outre que cela donne plus d'étendue au jeu, quoique l'on ne présume pas que ces sortes de coups puissent arriver souvent.

L'hombre ne peut pas faire la dévole, ni l'un des deux autres la vole, quand même ils la

feroient effectivement, parce que le premi[er] feroit toujours que la bête, & que l'autr[e] tireroit rien, que comme lorsqu'il gagne co[dille].

De la durée du Jeu.

Comme ce jeu demande de l'application, [on] y met des bornes, & on convient du nombre [de] poules que l'on veut jouer; & cela se regle [ordi]nairement à vingt, trente, ou quarante [...]

Quand on est convenu du nombre, à m[esure] que l'on gagne les poules, on tire un jetton [que] l'on met à part; & ces jettons assemblés qui [mar]quent la durée du jeu, servent aussi à paye[r les] cartes; cependant on ne marque point lorsqu['on] gagne codille.

Quand les coups sont achevés, on peut j[ouer] les tours, c'est-à-dire, trois coups pour cha[cun], ou jusqu'à la premiere bête; mais il n'y a [point d'] obligation si on ne l'a dit, & on n'a point [lieu de] se plaindre d'un joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudroit quitter avant que le no[mbre] des tours convenus fût achevé, devroit pa[yer] toute la perte qui seroit sur le jeu, à moins q[ue] quelque affaire imprévue, ou autre cause légi[time] ne l'y obligeât, auquel cas on pourroit seulem[ent] par honnêteté, satisfaire à ce qui a été joué, [ou] remettre à finir la partie à une autre fois, [mar]quant l'état où on la quitte.

Ce que je dis s'entend quand on joue [avec] d'honnêtes gens; car si l'on se trouvoit entre [des] fripons, ce seroit autre chose.

Des différens Jeux qui peuvent se jouer.

[R]ien n'embarrasse plus ceux qui commenc[ent à jou]ër à l'h[ombre] [...] que de savoir quand ils

jeu à jouer, ou quand ils doivent passer; c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits jeux qui se peuvent jouer, afin que l'on sache à quoi s'en tenir.

La regle générale est qu'il faut avoir en sa main trois levées sûres en triomphes pour entreprendre de jouer; car c'est tout ce que l'on peut espérer en quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées; or il n'en faut pas moins, puisque, comme nous avons dit, il faut toujours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espère de partager les levées, & d'en faire faire deux à l'un, & trois à l'autre, on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des jeux plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer : Nous commencerons par les couleurs noires, c'est-à-dire, pique, ou trefle; mais auparavant il est bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois matadors; c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui se jouent.

1. Manille, baste, roi, cinq. 2. Spadille, baste, roi, cinq. 3. Spadille, manille, roi, quatre. 4. Spadille, manille, six, sept. 5. Spadille, baste, dame, sept. 6. Manille, baste, dame, cinq, six. 7. Spadille, roi, dame, valet, sept. 8. Manille, roi, dame, valet, sept. 9. Baste, roi, dame, valet, sept. 10. Manille, baste, sept, six, cinq, quatre. 11. Roi, dame, valet, sept, six, cinq. 12. Spadille, roi, dame, quatre, trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'est pas possible de faire le détail.

Remarquez, 1°. Qu'il faut que les cartes soient toutes de la même couleur, à la réserve des As noirs, qui sont toujours triomphes.

Remarquez, 2°. Qu'un Roi d'une autre cou-

leur peut tenir lieu d'une triomphe, pourvu que ce ne soit pas des principales.

3°. Remarquez que quand un roi est chargé, c'est-à-dire que, quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fond, parce qu'elles sont presque toujours coupées. Passons aux couleurs rouges.

Jeux qui se jouent en rouge.

1. Spadille, manille, ponte, quatre. 2. Baste, manille, ponte, deux. 3. Spadille, baste, ponte, trois. 4. Spadille, manille, roi, dame. 5. Spadille, manille, valet, trois, roi. 6. Spadille, baste, roi, dame, valet. 7. Baste, ponte, roi, dame, valet. 8. Manille, ponte, roi, dame, valet. 9. Manille, baste, roi, dame, trois. 10. Manille, baste, valet, deux, trois, cinq. 11. Spadille, baste, roi, deux, roi.

Remarquez, 1°. que ce que nous avons dit des jeux qui se jouent en noir, se doit entendre à proportion de ceux qui se jouent en rouge.

Remarquez en second lieu que, comme il y a plus de triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez en troisième lieu, que les jeux que nous avons ci-devant marqués, sont les plus petits qui se jouent, & qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas cru devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on est en cheville, c'est-à-dire, quand on n'est ni premier, ni dernier; la raison est que l'on fait des retours qui embarrassent, & qui sont cause qu'on est presque toujours sur-coupé.

Après avoir donné un détail des jeux qui se jouent en écartant, il faut parler de ceux qui se

jouent sans-prendre; c'est ce que l'on va voir par les jeux suivants.

Jeux en noir qui se jouent sans-prendre.

1. Spadille, manille, baste, roi, six, une renonce.

Cela fait quatre matadors, cinquième & une renonce.

2. Spadille, manille, roi, valet, roi, roi, & renonce, une renonce. 3. Spadille, manille, baste, roi, roi, roi. 4. Spadille, manille, baste, six, trois, quatre, & renonce, une renonce. 5. Manille, baste, dame, valet, quatre, trois, roi. 6. Manille, baste, roi, six, cinq, quatre, & renonce, une renonce. 7. Baste, roi, dame, valet, sept, six, roi. 8. Roi, dame, valet, sept, six, cinq, quatre, roi. 9. Spadille, roi, dame, sept, six, quatre, roi, renonce, une renonce. 10. Manille, roi, dame, valet, sept, quatre, roi, renonce, une renonce.

Jeux en rouge qui se jouent sans-prendre.

1. Spadille, manille, baste, trois, quatre, cinq, roi. 2. Spadille, sept, baste, roi, trois, roi. 3. Spadille, manille, ponte, six, trois, roi, dame gardée, dame gardée. 4. Sept, baste, dame, valet, deux, six, roi, dame gardée, dame gardée. 5. Baste, ponte, roi, six, trois, deux, roi, dame gardée, dame gardée. 6. Ponte, roi, dame, valet, deux, trois, six, roi. 7. Sept, baste, ponte, quatre, trois, cinq, roi & renonce, une renonce. 8. Spadille, ponte, roi, dame, deux, six, roi, valet gardé.

Les bons Joueurs le jouent encore sans-prendre

à bien plus petit jeu, ſur-tout lorſqu'ils ſont premiers, ou derniers.

Pluſieurs perſonnes ont ſouhaité quelques regles pour la conduite du jeu : C'eſt pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelques coups que l'on peut perdre en les jouant mal, & que l'on gagne quand on les joue comme il eſt marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on joue de la manière qu'on le preſcrit ici, parce que le jeu de ceux qui défendent peut être tout autrement diſpoſé que dans les exemples que l'on a choiſis : Mais hors les coups extraordinaires, il eſt certain que la manière de jouer qui eſt ici marquée, eſt la plus sûre.

Au reſte, ce ſont coups arrivés que l'on a eu ſoin de raſſembler.

L'Hombre joue ſans-prendre en Pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, roi, dame, valet & ſix de triomphe, roi de trefle, roi de carreau, dame & trois de cœur.

Jeu du ſecond en carte.

Spadille, ſept, cinq, quatre de triomphe, dame & valet de trefle, roi & valet de cœur, ſix de carreau.

Jeu du troiſième en carte.

Baſte & trois de triomphe, valet quatre, deux & trois de carreau, as, cinq, quatre de cœur.

L'Hombre perdit ce jeu, pour avoir commencé à jouer par le roi de trefle. Le dernier

en carte le coupa, & remit en cœur. Le second fit son roi & son valet de cœur; il joua trefle, & fit appuyer du baste. Si l'Hombre avoit lâché, il eût perdu le codille; il prit & elle fut remise.

Au lieu que commençant par atout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte joue atout du roi : Le second prend de spadille; le troisième obéit du trois.

Le second, qui a levé, joue trefle; le troisième coupe de son baste, & l'Hombre obéit de son roi.

Celui qui a levé joue cœur; l'Hombre met la dame, & le second prend du roi, qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le valet de cœur, qui lui fait la troisième; mais il n'en fait pas davantage, car il reste à l'Hombre manille, dame, valet & quatre de triomphe, & le roi de carreau dont il fait cinq levées.

Si l'on joue carreau, il entre par son roi, & fait trois fois atout, & enleve le sept, le cinq, & le quatre, qui restoient dans la main du second. Si l'on joue trefle, il coupe du six, & joue pareillement trois fois atout, & fait sa cinquième levée du roi de carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de triomphe.

L'Hombre joue sans-prendre en trefle.

Il étoit en cheville, c'est-à-dire, second en cartes.

Jeu de l'Hombre.

Manille, baste, roi, dame, cinq, & trois de triomphe, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixième; la dame de pique gardée, & le valet de carreau.

Jeu du premier en carte.

Six de triomphe, roi, six de carreau, roi, valet, as & six de cœur, six & sept de pique.

Jeu du dernier en carte.

Spadille, valet, fept, quatre de triomphe, as, deux & quatre de carreau, roi & valet de pique.

L'Hombre perdit ce jeu pour avoir coupé du cinq le roi de cœur, que le premier joua d'abord. L'Hombre fut fur-coupé du fept : On remit en carreau; la levée alla au premier en carte, qui remit en pique; le dernier carte en fit deux fur l'Hombre, qui lui faifoient trois levées, & fpadille qui lui fit la quatrième; ainfi elle fut remife.

Cependant il y avoit deux manières de la gagner.

La première étoit en jettant le valet de carreau fur le roi de cœur, par où l'on avoit commencé à jouer; & cela d'autant plus qu'il s'en alloit d'une fauffe. Si après cela le premier eût fait un retour, laiffant aller, ou coupant d'un de fes faux matadors, l'Hombre ne pouvoit plus perdre.

La feconde manière étoit de couper le roi de cœur d'un faux matador; auquel cas le dernier en carte auroit fur-coupé de fon fpadille, & fait la première levée.

Enfuite, il auroit joué carreau, le premier en carte eût pris du roi, & l'Hombre auroit mis le valet.

Le premier auroit remis en pique, & auroit ainfi fait faire deux piques au dernier, qui avec fon fpadille lui faifoient trois levées : Après quoi il ne pouvoit rentrer qu'en carreau, où le premier en carte obéit. L'hombre eût coupé du cinq, & joué trois fois atout, & enlevé les trois triomphes qui reftoient dans la main de celui qui avoit déjà fait trois levées.

L'Hombre joue fans prendre en carreau.

Il étoit dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, bafte, roi, dame, trois, fix, & quatre de triomphe, valet de cœur, & valet de trefle.

Jeu du premier en carte.

Ponte de triomphe, roi, valet, fept, trois de pique, trois, quatre, cinq, & fix de trefle.

Jeu du fecond en carte.

Spadille, valet, deux, & cinq de triomphe, roi de trefle, dame, fix, & cinq de cœur.

Ce jeu fe perdit ainfi.

Le premier en carte joua trefle; le fecond prit du roi; l'hombre obéit du valet.

Le fecond remit en cœur pour le roi: L'hombre mit le valet, & le premier s'en alla d'un de fes bas trefles. Le fecond qui fait cette levée, retourne cœur par la dame; l'hombre coupe du roi, & le premier fur-coupe du ponte; après quoi il joue un de fes bas trefles, le fecond coupe du valet de carreau; l'hombre découpe de la dame, & joue atout du bafte; le premier s'en va d'un trefle, & le fecond de fon cinq de triomphe, bien qu'avec fpadille & le deux qui lui reftent dans la main, il voit venir l'hombre qui n'a plus que la manille, & le trois.

Or, conftamment il gagnoit le coup, fi, au lieu de découper du roi fur le fecond coup, il avoit coupé d'une baffe triomphe.

Il eft vrai qu'on ne peut pas dire que l'hombre l'ait perdu par fa faute; car il falloit à point nommé que le ponte fe trouvât dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait beaucoup pour gagner certains coups; mais il arrive très-fouvent qu'un bon Joueur en perd, après y avoir bien réfléchi, qu'une mazette gagneroit en jouant tout autrement.

Voilà des coups fans-prendre perdus dans toutes les fituations, c'eft-à-dire, premier, fecond, & dernier en carte. Voyons-en préfentement quelques-uns de perdus, après avoir écarté.

L'Hombre joue en pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Spadille, manille, six, cinq, quatre, & trois de triomphe : Il prend un cœur, un trefle, & un carreau.

Jeu du second.

Baste, & le sept de triomphe, roi & six de trefle, as & cinq de carreau, valet, trois, & six de cœur.

Jeu du troisième.

Roi, dame, valet de triomphe, roi & sept de cœur, dame de trefle, roi, valet & deux de carreau.

Voici comment l'hombre perdit ce jeu. Il joua une fois atout de son spadille : Le second obéit du sept, & le dernier du valet. L'hombre joua ensuite une de ses fausses, que le troisième leva du roi, il joua la dame de trefle, & demanda *gano* du roi; voilà deux levées; il joue son roi de carreau, l'hombre obéit; voilà trois levées : Après quoi il retourne carreau. L'hombre coupa, & fut sur-coupé par le second, qui voyoit venir avec le baste : Après quoi il resta le dernier en carte, qui a déjà trois levées, le roi & la dame de triomphe, dont il fait nécessairement la quatrième.

Il faut brusquer ces sortes de jeux; car si vous voulez vous ménager, & tâcher de mettre en deux, rarement réussissez-vous : Et comme on ne manque point de vous sur-couper, & que d'ailleurs vous avez des fausses que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *gano*, vous êtes en danger de perdre codille.

Ainsi, la manière la plus sûre, & presque unique de gagner ce jeu, c'est de jouer deux fois atout. S'il y a deux triomphes dans chaque main, vous avez infailliblement gagné, parce qu'en noir il n'y a qu'onze triomphes. Vous en avez six, &

quatre que vous tirez avec votre ſpadille, & votre manille; reſte un que l'on fait ſur vous, & vos trois fauſſes qui font en tout quatre levées, & vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois atout, on entend bien ce que c'eſt, ſuppoſé que tous les deux en aient fourni la première fois.

L'Hombre joue en cœur.

L'hombre étoit en cheville, c'eſt-à-dire, ſecond en carte.

Jeu de l'Hombre.

Spadille, ponte, dame, deux, trois, quatre, & ſix de triomphe, roi de carreau, & valet de trefle.

Jeu du premier en carte.

Manille, baſte, roi, cinq de triomphe, roi & dame de trefle, dame, valet & trois de pique.

Jeu du dernier en carte.

Valet de triomphe, roi, ſept, ſix & cinq de pique, ſix de trefle, dame, trois & cinq de carreau.

Voilà comme ſe jeu ſe perdit.

Le premier en carte joua le roi de trefle, l'hombre obéit, & le troiſième auſſi. Le premier qui avoit fait cette levée, redoubla trefle de la dame; l'hombre coupa du deux, & le troiſième le ſurcoupa du valet; & dès-lors l'hombre avoit perdu: Car le troiſième jouant carreau, le premier coupa de ſon cinq, qui lui fit deux levées, & avoit encore en main la manille, le baſte, & le roi, dont il étoit sûr de faire deux levées. Au lieu que ſi l'hombre avoit coupé de la dame, la ſeconde levée lui reſtoit; après quoi jouant atout d'un bas, le troiſième obéiſſoit du valet, & obligeoit le premier à prendre de ſon roi, ou s'il eût voulu s'en aller de ſon cinq pour laiſſer faire la levée au dernier en carte, le pis que celui-là pouvoit faire

c'étoit de jouer carreau, que le premier eût coupé de son roi de triomphe, qui eût fait la levée, après quoi il ne lui restoit plus que la manille & le baste dont il ne pouvoit faire qu'une levée, parce que spadille, que l'hombre n'auroit pas manqué de jouer sitôt qu'il fût entré au jeu, en auroit enlevé un des deux.

Peut-être le jeu auroit-il pu être tourné, de sorte qu'en coupant de la dame, l'hombre auroit perdu; mais ce qu'il y a de certain, c'est que, quand on a beaucoup de triomphes, il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites; & pour entrer en jeu afin de pouvoir jouer atout; car pour peu que le jeu soit partagé, on ne sauroit perdre.

L'Hombre joue en trefle.

L'hombre étoit le dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Spadille, baste, dame, cinq & six de triomphe, roi, trois, sept de cœur, & le roi de carreau.

Jeu du premier en carte.

Manille, roi, valet, & quatre de triomphe, valet, as, & deux de cœur, deux de carreau, & le sept de pique.

Jeu du second.

Trois & sept de triomphe, valet, as, trois & six de carreau, roi, six & trois de pique.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau, le second obéit : L'hombre prit de son roi, après quoi il joua son roi de cœur; le premier en carte obéit de son deux, le second coupa du sept de trefle, & joua atout du trois; après quoi il n'étoit plus possible à l'hombre de gagner.

Que si, au lieu de jouer son roi de cœur, il eût

joué atout du six, le premier en carte auroit levé du valet, & le second auroit jetté son trois. Le premier qui faisoit la levée, jouoit cœur, le second coupoit du sept, & l'hombre s'en alloit d'un bas cœur; après quoi le second en carte ne pouvoit plus jouer que pique, ou carreau; s'il joue carreau, qui est un retour, l'hombre s'en va d'un bas cœur : s'il joue pique, qui n'a pas encore été joué, l'hombre coupe du cinq, & le premier obéit : Mais quand il auroit sur-coupé, l'hombre ne pouvoit plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces exemples; l'usage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les regles de l'hombre, comme il se joue ordinairement; il y a plusieurs manières capricieuses de payer les hasards qu'on appelle *pretintailles*, qui n'ont été inventées que pour grossir le gain, ou la perte; qu'on ne doit pas jouer lorsqu'on ne sçait pas bien le jeu, & qu'on joue avec des personnes habiles, & supérieures au jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes page 313.

Du Spadille forcé.

Le spadille forcé est une manière de jouer à l'hombre, assez divertissante quand on joue pour le plaisir, parce qu'il y a presque toujours des bêtes au jeu, & qu'on gagne souvent codille quand on y pense le moins, mais quand on joue par intérêt, ce n'est plus la même chose, parce que le jeu de l'hombre qui est tout spirituel de lui-même, dégénere presque en jeu de hasard, & que la conduite ne sert de rien à un joueur qui se voit souvent spadille fort mal accompagné.

Il se joue en tout comme le véritable jeu de l'homme dont nous venons de parler; chacun parle à son rang; & si personne ne joue, celui qui a spadille est obligé de jouer, quelque foible

que soit son jeu; ainsi si tout le monde passe, celui qui a spadille doit faire son écart, & nommer sa couleur.

Celui qui a spadille en main avec mauvais jeu, peut passer pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a spadille, on regarde dans le talon s'il y est; s'il ne s'y trouve pas, celui qui l'a dans la main fait la bête, & on ne joue pas le coup, parce qu'ayant vu le talon, il seroit aisé d'en tirer avantage.

Les Loix du Jeu de l'Hombre à Trois se trouvent ci-devant au page 153.

Le Quintille nouveau.

Il faut poser d'abord pour premier principe, en donnant les regles du Quintille nouveau, qu'il suit les Loix du Quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter; ainsi l'on se contentera de rapporter avec les loix qui lui sont particulières, quelques regles prises du Quadrille, parce qu'elles sont contraires à l'ancienne manière de jouer ce jeu.

Les prises seront les mêmes qu'au Quadrille; l'on observera la même manière de marquer, & de payer le jeu.

Après donc qu'on aura reglé la valeur de la fiche, tiré les places, regardé à qui à mêler, celui qui mêlera mettra une fiche audevant, outre laquelle chaque Joueur mettra un jetton pour le jeu; après quoi celui qui est à mêler ayant fait couper à sa gauche, donnera à chacun huit cartes, par deux fois quatre, ne pouvant les donner d'une autre manière.

Les cartes étant données, chacun parlera à son tour, en commençant par le premier en carte : Si quelque Joueur a jeu à jouer en appellant, il demande si l'on joue : Après qu'on lui a répondu que non, il nomme sa couleur, & appelle un roi, qui doit avec lui faire cinq mains pour gagner, la perdant *remise* s'ils n'en font que quatre, & *codille*, s'ils en font moins.

S'ils gagnent, on leur paye la consolation, & les matadors, s'ils en ont; & s'ils perdent, ils payent également la consolation, & les matadors, s'ils en ont, soit par codille, ou remise.

Observez qu'il n'est point fait mention qu'on paye le jeu, ainsi qu'au Quadrille, parce que nous établissons d'abord que chacun doit le mettre; par conséquent ceux qui gagnent, le tirent de devant, de même que ceux qui gagnent par codille.

La bête, & tout ce qui se paye, est payé moitié par l'Hombre, & moitié par le roi appellé; & s'il se trouve un jetton impair, c'est à l'Hombre à le payer; de même ce qui se gagne est partagé, & l'Hombre profite du jetton impair qui peut se trouver.

Ce jeu n'est pas si rigoureux que le Quadrille, pour celui qui fait jouer, puisqu'il ne fait jamais la bête seul, lorsqu'il joue en appellant un roi, quand il ne feroit qu'une main, mais toujours de moitié avec le roi qu'il appelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé, celui qui a spadille est obligé de jouer en appellant un roi; il suit en tout les loix de celui qui joue volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des loix du Quadrille à l'égard du sans-prendre; les quatre Joueurs sont réunis contre celui qui joue sans-prendre, qui doit faire seul cinq mains pour gagner, perdant par remise, s'il ne fait que quatre mains, & codille s'il en fait moins.

Lorsque celui qui joue sans-prendre, ou s'est appellé lui-même, perd codille, les quatre Joueurs partagent ce qui est au jeu; mais s'il se trouve des jettons impairs, comme il arrive ordinairement, celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un; le second est gagné par celui des trois restants qui en a encore la plus forte, & le troisième, s'il y en a trois, doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu, & qui aura la meilleure triomphe; & s'ils n'en avoient ni l'un, ni l'autre, il resteroit pour le coup suivant.

La première bête est toujours de quinze; la seconde de quarante-cinq, à moins que le jeu sur lequel la première bête a été faite, n'ait été tiré par codille; auquel cas la seconde seroit de trente : Vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête, en l'un, ou l'autre cas, à mesure que le nombre en augmentera.

Les matadors sont payés de la même manière qu'au Quadrille, n'importe qu'ils soient dans un seul jeu des Joueurs, ou qu'ils soient séparés, partie dans le jeu de l'Hombre, & partie dans le jeu de celui qui a le roi appellé; ils partagent pour les matadors, comme pour le reste du jeu.

La vole se paye aussi ce qu'on est convenu à ceux qui la font, & ceux qui la font ensemble, gagnent par égale part.

On ne court aucun risque d'entreprendre la vole, n'y ayant aucune peine pour ceux qui ne la font point l'ayant entreprise : Il n'en est pas de même pour ceux qui faisant jouer font la dévole, ce qui arrive quelquefois; ils sont pour lors obligés de payer par égale part la vole à ceux qui l'ont faite, en observant toujours que le jetton impair, qui au profit de l'Hombre lorsqu'il gagne, doit aussi être payé par lui quand il perd.

Celui qui appelle un Roi fait la bête seul, s'il

ne fait point de mains, en ſuppoſant que ſon Roi appellé en faſſe, car s'il n'en faiſoit pas, tout ſeroit payé par égale part.

La vole ne tire que ce qui va ſur le jeu; les cartes ſont payées au moyen d'un nombre de jettons que chacun donne.

On ſuit les loix du Quadrille, à l'égard de la renonce, & de tout le reſte dont on n'a pas donné les regles contraires.

C'eſt l'avantage de celui qui fait jouer de faire atout; ainſi, le roi appellé, après avoir paru, ou même avant que de paroître, doit faire atout pour accommoder le jeu de ſon ami, & donner paſſage à ſes Rois, qui riſquent de ne point paſſer ſans cela.

Ce jeu ſera, en ſuivant ces regles, beaucoup plus divertiſſant que l'ancien, que preſque perſonne ne joue plus, excepté dans quelques Provinces, où l'on joue encore le quadrille à-peu-près dans ce goût.

LE JEU

DE L'HOMBRE A DEUX.

ON l'appelle l'Hombre à deux, parce qu'on n'y joue que deux.

C'eſt un très-mauvais jeu, & qui eſt peu divertiſſant; mais on ne laiſſe pas de le jouer quelquefois faute d'un troiſiême; il peut toujours ſervir à apprendre à écarter & jouer les cartes, à ceux qui commencent à apprendre l'hombre.

Il ſe joue comme l'autre à peu de choſe près.

Pour le jouer, il faut ôter une couleur rouge; de ſorte que le jeu n'eſt que de trente cartes: Il eſt indifférent que ce ſoit le cœur, ou le carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun; ſavoir, deux fois trois, & une fois deux; en ſorte qu'il en reſte quatorze au talon, dont chaque Joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner, il faut faire cinq levées; quand chacun en fait quatre, la bête eſt remiſe : Si celui qui défend en fait cinq, il gagne codille.

Il faut obſerver qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée; car s'il étoit permis de la nommer, avec ſpadille ſeul on feroit quelquefois la vole; ce qui arriveroit étant premier en carte, & ayant avec ſpadille un roi & pluſieurs cartes de la même couleur.

LE JEU DU GILLET.

LE Jeu du Gillet ſe joue à quatre perſonnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel on joue au Piquet, & les cartes y ont la même valeur, c'eſt-à-dire, que les As ſont les plus fortes cartes du jeu, & emportent les Rois, les Rois les Dames, les Dames les Valets, &c.

Après avoir vu qui fera, celui qui mêle donne à chacun des joueurs trois cartes l'une après l'autre, mais auparavant chacun des joueurs a mis dans deux corbillons qui ſont au milieu de la table, un jetton, ou plus, s'il veulent, & le jetton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, eſt pour le *gé*, qui eſt ce qu'on diſpute d'abord, & l'on appelle *gé* deux As, deux Rois, deux dames ou deux valets, &c. Le moindre tricon étant au-deſſus, & gagnant le *gé* le plus haut.

Lorſque le *gé* eſt gagné, l'on en vient au ſecond corbillon qui eſt pour le point, ou flux; il

dépend du premier d'aller du jeu ſimple, ou de renvier de ce qu'il veut, ainſi du ſecond, lorſque le premier a parlé; il peut augmenter le renvi, ou céder ſans vouloir y aller, s'il n'a pas aſſez beau jeu pour cela.

Deux As en main valent vingt & demi; un As & un Roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent ving-un & demi; également deux As & un Roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi; ainſi des autres qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres de pluſieurs cartes enſemble : Après que l'on a pouſſé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu, ſoit qu'ils aient flux, ou non : Avoir flux, c'eſt avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs, ou trois carreaux, &c. Nous diſons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux, a toujours le plus haut point.

LE JEU
DE LA BRUSQUEMBILLE.

ON peut jouer à la Bruſquembille deux, trois, quatre ou cinq; mais vous obſerverez que l'on joue à deux & à quatre avec trentre-deux cartes, qui ſont les mêmes avec leſquelles on joue au Piquet; & lorſque l'on joue trois, ou cinq, il faut que le jeu ſoit compoſé de trente cartes ſeulement; c'eſt-à-dire, qu'on en levera deux ſept, l'importe leſquels.

Lorſque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, & l'on ſe met enſemble d'un même

côté de la table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les As & les Dix sont les Brusquembilles, & par conséquent les premières cartes du jeu; c'est-à-dire, que l'As leve le Dix, le Dix le Roi, le Roi la Dame, la Dame le Valet, le Valet le Neuf, le Neuf le Huit, & enfin le Huit le Sept; mais vous observerez qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur, pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puisque le Sept de triomphe leve un As d'une couleur qui n'est pas triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie, c'est-à-dire, un contre un, ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera; & si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jettons que l'on fait valoir à proportion du jeu qu'on veut jouer, plus ou moins : On revoit ensuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le joueur de sa gauche, donne à chacun des joueurs trois cartes; il en prend autant pour lui, une à une, ou toutes les trois ensemble, & en retourne une de dessus le talon; qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié sous le talon, afin que l'on puisse la voir, & celui qui est à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée, & ainsi des autres; & celui qui prend la levée, soit pour avoir mis la plus haute de la couleur premièrement jouée, soit pour avoir coupé avec une triomphe, celui-là, dis-je, prend une carte du dessus du talon, & ainsi des autres; chacun à son tour, ensuite commence à jouer comme le premier coup: Après que la levée est faite, on recommence la même chose, jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient achevées, & celui qui prend la dernière carte, prend la triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le second à jouer jouoit telle carte de son jeu qu'il trouvoit à propos, parce qu'à ce jeu l'on n'est pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, & qu'il n'y a point de renonce, pouvant couper une couleur jouée, dont on a cependant dans son jeu.

Voilà la manière de jouer le jeu, & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à son tour, jusqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on est convenu; & si l'on n'a fait aucune convention là-dessus, on sera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels sont les droits qui se payent à ce jeu; droits qui n'ont cependant lieu que lorsque l'on ne joue qu'à trois, ou à cinq, ou bien à quatre, lorsqu'on ne joue pas en partie en deux contre deux.

Celui qui joue la Brusquembille de l'As de triomphe, reçoit deux jettons de chacun.

Il retire également deux jettons de chacun des Joueurs pour chaque As qu'il jouera, pourvu qu'il fasse la levée ; car s'il ne la faisoit pas, celui qui jette un As, au lieu de gagner deux jettons de chaque joueur, est obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en est de même à l'égard des Dix, qui valent un jetton de chaque jouer à celui qui les a joués, s'il leve la main; & il lui en coûte également un pour chaque joueur, si le Dix qu'il a joué est levé par un autre, soit parce qu'il est coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne ensuite la partie, qui consiste en autant de jettons que l'on est convenu. Voici la manière dont on compte ces points : Après que toutes les cartes du talon ont été prises, & que l'on a joué toutes les cartes

que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque As onze points, dix pour chaque Dix, quatre seulement pour chaque Roi, les Dames valent trois points chacune, & chaque Valet deux, & les autres ne sont comptées pour rien; ayant ainsi compté, celui qui, comme il a été déjà dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conséquent, observer de faire des levées où il y ait beaucoup de points; par exemple, des As, des Dix, des Rois, des Dames, ou des Valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui est ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage & le bon sens apprendront mieux à bien jouer ce jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la situation du jeu demandant de jouer un même coup tantôt d'une manière, & tantôt d'une autre, par exemple, lorsque l'on est avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend; ce qu'il ne faudroit pas faire, si l'on n'étoit pas avancé, puisqu'il faudroit attendre un grand coup pour prendre.

Ii suffit de dire que pour bien jouer la Brusquembille, il faut une grande attention, puisqu'il faudroit savoir, non seulement les triomphes qui sont déjà sorties, mais encore toutes les Brusquembilles, qui sont passées, & celles qui sont dans le jeu, afin d'en faire son avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de regles; voici celles qu'il est à propos d'observer, pour rendre ce jeu amusant & intéressant.

I. Celui qui en mêlant trouve une, ou plusieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le jeu se trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup est bien payé, mais personne ne peut gagner la partie; & si le jeu est faux par deux cartes semblables, le coup cesse d'être joué dès qu'on s'en apperçoit, & si le coup est fini, le jeu est bon.

III. Celui qui joue avant son rang, ne peut reprendre sa carte.

IV. Celui qui a jetté sa carte, ne sauroit y revenir sous quelque pretexte que ce soit.

V. Celui qui prendroit avant son tour au talon, s'il a joint la carte prise avant son tour à son jeu, paye à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui est au jeu, & la lui rendroit, & s'il ne l'avoit pas jointe à son jeu, mais vue seulement, il donnera deux jettons à chaque Joueur, & la laissera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en tirant sa carte du talon, en voit une seconde, paye deux jettons à chaque Joueur.

VII. Lorsque l'on joue en partie deux contre deux, si l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de ses adversaires, il leur est libre de recommencer la partie; & si la carte vue revient à lui, ou à son compagnon, le jeu se continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'est pas forcé à mettre plus haut sur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accusé avoir un certain nombre de points, en auroit davantage, & ne les accuseroit qu'après que les cartes seroient brouillées, il ne pourroit revenir, & perdroit la partie si un autre Joueur avoit plus de points dans les levées que ce qu'il auroit accusé.

X. Celui qui quitteroit le jeu avant la partie finie, la perdroit.

Le Jeu du Brifcan.

LEs Cartes dont on fe fert pour jouer au Brifcan, font les mêmes que celles du Piquet. On ne peut le jouer qu'à deux perfonnes. Celle qui fait, donne cinq cartes à l'autre, de la manière qu'elle le juge à propos, & en prend autant pour elle, après quoi elle retourne la onzième carte. Cette carte défigne l'atout, & fe met fous le talon. La perfonne qui ne donne pas les cartes, commence à jouer. C'eft enfuite la levée de chaque main, qui marque celui qui doit jouer. A mefure que l'on fait une levée, on eft obligé, avant de jouer une autre carte, d'en prendre une au talon.

Quand on a dans fes mains le fept d'atout, on peut le changer avec la carte qui retourne, quelle qu'elle foit, pourvu qu'on le faffe avant de jouer pour la dernière levée des cartes du talon. On a la liberté de renoncer tant qu'il y a des cartes au talon; mais quand il n'en refte plus, il faut forcer, ou couper la carte de celui qui joue.

Lorfqu'une fois on a compté une tierce, une quatrième, ou une quinte dans une couleur, les cartes qui ont fervi à former l'une des trois, ne peuvent plus valoir, fi ce n'eft dans les cas des quatre As, des quatre Rois, des quatre Dames, des quatre Valets, ou des quatre Dix. Par exemple : Si l'on compte une tierce à la Dame, & qu'après s'être défait du dix on vienne à tirer le Roi, quoique ce Roi, avec la Dame & le Valet que l'on a dans la main, forme une nouvelle tierce, cette tierce néanmoins ne peut plus valoir; mais enfuite fi l'on vient à avoir quatre Dames, ou quatre Valets, on ne laiffe pas d'en

compter la valeur : Il en eft de même pour les autres tierces, quatrièmes, ou quintes.

Quand après avoir compté une tierce ; une quatrième, ou une quinte à la dame, on vient à lever le Roi, ayant encore la Dame dans fon jeu, le mariage a lieu, & vaut comme ci-après.

Manière de compter le Jeu du BRISCAN,

La partie eft de fix cent points.

LES QUINTES EN ATOUT, valent

La Majeure, ...	600
Celle au Roi, ...	300
Celle à la Dame, ...	200
Celle au Valet, ...	100

LES QUATRIEMES EN ATOUT, valent

La Majeure, ...	200
Celle au Roi, ...	160
Celle à la Dame, ...	120
Celle au Valet, ...	80
Celle au Dix, ...	60

LES TIERCES EN ATOUT, valent

La Majeure, ...	120
Celle au Roi, ...	100
Celle à la Dame, ...	80
Celle au Valet, ...	60
Celle au Dix, ...	40
Celle au Neuf, ...	20

Les QUINTES, les QUATRIEMES, & les TIERCES dans les autres couleurs valent moitié moins que celles en Atout.

Les quatre As valent, ...	150
Les quatre Dix, ...	100
Les quatre Rois, ...	80
Les quatre Dames, ...	60
Les quatre Valets, ...	40

Le Mariage en atout, vaut, ... 40

Les Mariages dans les autres couleurs, 20

Les Mariages de rencontre valent autant que ceux que l'on peut faire dans fon jeu.

Lorfque celui qui fait, retourne une carte peinte, un As, ou un Dix, il compte 10

Quand dans les cinq premières cartes de fon jeu, on a toutes cartes peintes, on compte 20

On continue à compter le même nombre, tant que l'on tire une carte peinte.

On compte la moitié moins pour les cinq premières cartes blanches, & tant qu'elles continuent d'être blanches.

L'As d'atout, excepté le cas où il auroit dejà été compté, vaut 30

Celui qui leve la dernière carte du talon, compte 10

Lorfque toutes les cartes du talon étant levées, les cinq que l'on a dans la main font toutes d'atout, on compte 30

Celui qui fait les cinq dernières levées, compte 20

Quand tout eft joué, celui qui a le plus de levées, compte 10

Enfuite chaque carte vaut féparément à celui qui les a,

L'As, ...	11
Le Dix, ...	10
Le Roi, ...	4
La Dame, ...	3
Le Valet, ...	2

Le total des cartes que l'on peut compter, monte à 120

Les trois dernières baffes cartes ne comptent point.

Si par hazard il arrive que l'un des joueurs faffe toutes les levées, cette vole lui fait gagner la partie.

LE JEU
DE LA FERME.

QUoique ce jeu ſoit ancien, il ne laiſſe pas d'être joué en beaucoup de provinces; c'eſt effectivement un jeu de compagnie, puiſqu'il en eſt plus beau lorſqu'il y a plus de Joueurs : On joue juſqu'à dix, ou douze à ce jeu. Le jeu de cartes eſt compoſé de toutes les menues; on en ôte cependant les huit, parce que, s'ils y étoient, le nombre de ſeize arriveroit trop ſouvent, & l'on dépoſſéderoit trop tôt le fermier; de même on ne laiſſe que le ſix de cœur, levant les trois autres ſix, parce qu'il ſeroit trop aiſé de gagner à cauſe de chaque figure qui vaut ſix, & des dix. *Le ſix de cœur* eſt appellé par excellence *le brillant*.

Vous remarquerez que celui qui fait ſeize par le moyen du ſix de cœur, gagne par préférence à tout autre, à cartes égales; car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes, par exemple, un neuf & un ſept gagneroient ſur un ſept, un ſix & un trois : Mais lorſque le nombre des cartes eſt égal, celui qui a la prime gagne, à moins que, comme nous avons déjà dit, on ne fît les ſeize à cartes égales par le ſix de cœur, qui gagne ſur la primauté.

Le fermier eſt l'un des joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, ſoit à dix, à quinze, & à vingt ſols, & ainſi plus haut, ou plus bas, ſelon que l'on fait valoir les jettons.

L'argent convenu pour la ferme eſt d'abord mis à part, & celui qui dépoſſede le fermier le gagne.

Celui qui eſt le fermier mêle toujours ; après avoir fait couper le joueur de ſa gauche, il donne à chacun des joueurs une carte de deſſus du jeu, enſuite il en donne du deſſous du talon à qui en demande, en commençant également par ſa droite & chacun à ſon tour, une carte après l'autre, autant que chacun en deſire. Il eſt libre à celui qui a un certain nombre de points, & qui craint de paſſer le nombre de ſeize, de s'y tenir, & de ne point prendre de cartes ; on ne paye en ce cas rien au fermier : Celui qui ayant pris une ſeconde carte paſſe le nombre de ſeize, qui eſt le nombre qu'il faut faire pour dépoſſéder le fermier, lui paye autant de jettons qu'il le ſurpaſſe de points ; par exemple, ſi ayant un neuf en main, il lui arrive un dix, il payera trois jettons au fermier, parce que dix-neuf qu'il a ſurpaſſent ſeize de trois points, & ainſi des autres à meſure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles ſont marquées, l'as pour un point, & ainſi des autres, & chaque figure pour dix.

Lorſqu'on a un point approchant de ſeize, il eſt bon de s'y tenir pour deux raiſons ; la première, qu'on ne riſque pas de payer au fermier ; & la ſeconde, que l'on peut gagner le jetton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de ſeize au-deſſous, gagne, lorſqu'il n'y a perſonne qui dépoſſede le fermier : Car celui qui dépoſſede le fermier, gagne non-ſeulement le prix de la ferme, mais encore les jettons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépoſſédé le fermier devient fermier lui-même, à moins que l'on ne ſoit convenu qu'on le ſera toujours, ou chacun le ſera à ſon tour ; auquel cas celui qui doit être fermier, prend les cartes, & donne à chaque joueur, comme nous l'avons déjà dit.

Obſervez que chaque fermier doit mettre en

lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme que celui qui dépossède gagne.

Il en est indemnisé au moyen des jettons que chaque joueur lui donne du surplus des seize points.

Remarquez qu'il est libre à un joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut ; il ne le peut qu'à son tour, & l'un après l'autre.

Lorsqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté le gagne. Il y a une autre manière de jouer la ferme qui est moins en usage ; mais qui n'est pas moins réjouissante.

Autre manière de jouer la Ferme.

ON joue avec le même jeu de cartes, mais l'on revoit à qui fera, & à cette manière de jouer, celui qui tient les cartes prend pour lui comme pour les autres, une & plusieurs cartes à son tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de seize ; il n'y a rien autrement qui compose la ferme, qui se forme par les jettons, que ceux qui passent seize, payent à la ferme, au lieu que c'est au fermier, lorsqu'il y en a un, & ainsi celui qui gagne la ferme, gagne tous ces jettons ramassés, & le jetton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize, au-dessous, gagne lorsque personne ne gagne la ferme, en observant toujours que lorsque le point est égal, celui qui a la primauté l'emporte : Chacun fait à son tour ; il y a beaucoup plus d'égalité à cette manière de jouer ; on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre regle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plupart des autres jeux de cartes.

Le Jeu de L. H. d'Auvergne.

CE jeu a un grand rapport à la triomphe : on peut jouer depuis deux jusqu'à six à ce jeu, & le jeu de cartes dont on se sert, est au nombre de trente-deux; mais si l'on ne joue que deux, ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'un levera les sept; les cartes valent leur valeur ordinaire, c'est-à-dire, Roi, Dame, Valet, As, Dix, Neuf, Huit, & Sept, lorsque les Sept y sont.

Après que l'on a vu à qui fera, celui qui est à mêler mêle, & après avoir fait couper le joueur de sa gauche, il donne à chaque joueur cinq cartes par deux & trois, & en prend autant pour lui, après quoi il tourne, & la carte tournée fait la triomphe; alors chacun voit dans son jeu pour jouer de même qu'à la bête, & lorsque personne n'a pas assez beau jeu, on dit *passe* : Ils peuvent se réjouir en ce cas, c'est-à-dire, tourner la carte de dessous, qui fera la triomphe à la place de la première carte tournée : On pourra en tourner jusqu'à trois, & si les deux premières n'ont accommodé aucun des joueurs, celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premières, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les regles ci-après, la manière dont on doit jouer ce jeu, dont la partie est ordinairement à sept jeux, mais qu'on pourroit pourtant faire, ou plus courte, ou plus longue.

Regles du Jeu de L. H. d'Auvergne.

I. Lorsque le jeu de cartes est faux, on refait, & les coups précédents sont bons, & même celui où on l'auroit reconnu faux, si le coup étoit entièrement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal, perd un jeu & remêle.

III. Lorsque celui qui mêle, trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le Roi de triomphe en faisant la triomphe, c'est-à-dire, en tournant la carte de dessus, ou de dessous le talon, gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le Roi de la couleur qui retourne, gagne un jeu pour ce Roi, & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres Rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant son tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie, c'est-à-dire, qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, est démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le Roi de la couleur tournée en dessous le talon, & qui fait triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la première carte tournée, c'est-à-dire, qu'il marque un jeu pour son Roi, & un pour chaque Roi qu'il auroit encore, pourvu néanmoins qu'il n'eût pas eu déjà dans son jeu le Roi de triomphe, pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque joueur après s'être réjoui, vienne à perdre en jouant son jeu, le Roi de la triomphe précédente, parce qu'on le lui couperoit, ou autrement, celui qui feroit la levée où le Roi feroit, gagneroit une marque sur celui à qui feroit le Roi coupé, & ainsi des autres Rois pour lesquels on gagne de marques.

Ce jeu est assez facile, pour que, si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puisse le jouer avec satisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude, comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les regles.

DICTIONNAIRE

Des Termes du Jeu de Quadrille, Quintille, l'Hombre à Deux, & à Trois.

A.

AIR. Le bon air est un terme de hasard au Jeu de l'hombre à trois. Il a lieu, lorsque l'on joue sans-prendre avec quatre matadors; celui qui gagne ce hasard, gagne une fiche de chacun; également s'il perd, il paye une fiche à chacun.

AMI. C'est au Quadrille celui qui a le Roi appellé.

APPELLER. C'est jouer avec un Roi que l'on appelle *au Quadrille.*

LE ROI APPELLE'. C'est au Quadrille le Roi qui est avec l'hombre.

ATOUT. C'est la couleur qui est triomphe. *Faire atout*, c'est jouer de la triomphe.

B.

BASTE. C'est l'As de trefle qui est toujours la troisième triomphe.

BATTRE LES CARTES. C'est les mêler.

BÊTE. C'est une peine du jeu, qui consiste à payer autant de jettons qu'il y en a au-devant : Cette peine est encourue en renonçant, ou en faisant quelqu'autre faute, ou en ne gagnant pas lorsque l'on fait jouer, & l'on appelle cela faire la bête.

BROUILLER. Brouiller les cartes, c'est confondre son jeu sur le tapis avec le talon : Au jeu de l'hombre à trois, on dit cartes brouillées, par rapport à celles que l'on a mêlées ainsi.

C.

CHARIVARI. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui consiste lorsqu'on joue, à porter les quatre Dames : On paye pour ce hasard à celui qui gagne une fiche chacun ; il la paye au contraire s'il perd.

CHEVILLE. Etre en cheville, c'est être entre celui qui mêle, & celui qui est le premier à jouer.

CHICORE'E. C'est un hasard du jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a trois ou quatre faux matadors : On lui paye une fiche chacun s'il gagne ; il la paye aux autres s'il perd.

CODILLE. C'est au Quadrille, lorsque ceux qui ne font pas jouer, font plus de mains que ceux qui jouent : L'on dit des premiers, gagner codille ; des derniers, perdre codille : Et à l'Hombre à trois, c'est lorsque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer ; il gagne alors tout ce qui va sur le jeu.

CONTENTEMENT. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois : On dit *le parfait contentement*, c'est avoir cinq matadors & sans-prendre, l'on gagne pour ce hasard une fiche de chacun.

CONSOLATION. C'est un droit du jeu qui est toujours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent, ou qui font perdre, soit codille, ou remise. Il y a encore la consolation qui est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, pour laquelle on paye une fiche, une fiche pour le sans-prendre, & une fiche pour chaque matador, à celui qui gagne, ou qu'il paye aux autres lorsqu'il perd : Lorsque cette consolation a lieu, la précédente n'est pas payée.

COULEUR. L'on appelle rouge le carreau & cœur & noire le pique & trefle : Lorsque l'on le joue, il faut nommer une couleur pour faire la triomphe, en disant : Je joue en pique, trefle, cœur, ou carreau.

COUP. Chaque personne qui fait, l'on joue un coup.

LE COUP EST FAUX. S'il y a au Quadrille & à l'hombre à trois plus ou moins de cartes, ou deux de la même façon, il faut s'en appercevoir avant que le coup soit fini de jouer, autrement il est bon; lorsqu'il y a dans le jeu un as noir tourné, & si l'on a donné plus de dix cartes à l'un des joueurs, ou qu'il se trouve une carte de plus au talon, le coup est encore faux.

COUPE. On dit la coupe des cartes; c'est le partage net des cartes en deux, par celui qui est à la gauche du Joueur qui mêle.

COUPER. C'est séparer les cartes en deux, après qu'elles ont été battues : On dit aussi couper un Roi, ou une carte; c'est mettre une triomphe sur une couleur dont l'on n'a pas.

D.

DEGOÛT. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui consiste en ce que celui qui perd à la fin de la reprise, ne perdit-il qu'un jetton, doit donner une fiche au gagnant.

DERNIER. Etre dernier, c'est celui qui mêle qui est dernier; & pendant que le coup se joue, c'est être à la gauche de celui qui a pris la levée.

DEVANT, autrement LA POULE. Le devant consiste aux fiches que ceux qui mêlent mettent, ou aux jettons que chacun fait au jeu, & aux bêtes qui vont.

DEMANDER. C'est au Quadrille demander permission de jouer en appellant un roi.

DEVOLE. C'est lorsque celui qui fait jouer ne

fait point de main : Elle n'a pas lieu à l'hombre à trois.

DEUX. C'eſt l'hombre, lorſque les deux qui défendent la poule ont fait deux levées chacun.

DISCORDE. C'eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui fait a les quatre Rois ; il gagne une fiche de chacun, s'il gagne le jeu, & il la perd, s'il ne gagne pas.

DONNER. C'eſt après avoir mêlé les cartes, diſtribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut : La donne, c'eſt le partage des cartes. Au Quadrille on ne peut donner des cartes que par deux fois trois, & une fois quatre, & à l'Hombre toujours par trois. Voyez les regles pour la donne fauſſe.

DOUBLE. Jouer double : C'eſt au Quadrille payer le jeu & le devant double, de même que la conſolation, le ſans-prendre, les matadors, & la vole.

E.

ECART. Se dit à l'Hombre à trois, des cartes qu'on rebute de ſon jeu, & qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du talon : Cet écart ſe met toujours à la droite de celui qui a fait.

ECARTER. C'eſt au jeu de l'Hombre à trois, faire ſon écart : Il y a de l'habileté à bien écarter ; il faut, autant qu'on peut, tâcher à ſe faire des renonces.

EPARPILLER. On ne doit pas éparpiller le talon au jeu de l'Hombre, crainte qu'on n'en connoiſſe quelque carte.

ESTRAPADE. C'eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu, lorſque celui qui a joué ſans-prendre fait la bête : Il gagne non-ſeulement tout ce qui va au jeu, mais encore tout ce qui eſt devant les Joueurs, & ce qui peut leur être dû.

F.

Faire. C'eſt la même choſe que donner les cartes.

Fanatique. C'eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui a fait jouer a les quatre Valets ; ce haſard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, & il lui en coûte également s'il perd.

Fiche. C'eſt une marque qui vaut dix, ou vingt jettons, comme l'on eſt convenu.

Forcer. On dit forcer l'hombre, c'eſt mettre une forte triomphe pour l'affoiblir, s'il ſur-coupe : l'Hombre eſt encore forcé qui demande à jouer, & qu'on oblige à jouer ſans-prendre, ou à paſſer, un des Joueurs s'offrant à jouer ſans-prendre. Aller au fond, c'eſt à l'Hombre prendre beaucoup de cartes du talon, & n'en pas laiſſer cinq à celui qui écarte après.

G.

Ganer. C'eſt ne pas mettre ſur une carte que l'on pourroit lever, ou en coupant, ou en jouant plus fort que la carte jouée.

Gano. Signifie à l'hombre à trois, laiſſez venir à moi ; demander gano, c'eſt demander que l'on ne prenne pas la carte jouée ; celui qui fait jouer ne peut pas demander gano.

Guinguette. C'eſt un haſard au jeu de l'Hombre, qui a lieu lorſque celui qui joue, gagne ſans As noir : Il gagne pour cela une fiche de chaque joueur, & il la perd s'il ne gagne pas.

H.

Hombre. C'eſt au Quadrille le nom de celui qui fait jouer, ſoit en appellant, ou ſans prendre. *Etre avec l'Hombre*, c'eſt avoir le roi appellé.

L'Hombre. C'eſt le nom du jeu de l'Hombre : Il y a l'Hombre à deux, & à trois. L'Hombre à quatre eſt appellé Quadrille ; & à cinq Quintille.

L'Hombre, c'eſt auſſi le nom de celui qui joue, ſoit en prenant, ou ſans-prendre.

J.

JETTON. C'eſt une pièce ronde qui ſert de monnoie au jeu; c'eſt le dixième d'une fiche.

JEU. C'eſt premièrement les cartes que chacun a; en ſecond lieu, les jettons que chacun met, & le devant; jeu faux, c'eſt le même que coup faux.

JOUER. C'eſt jetter une carte ſur le tapis. *Faire jouer*, c'eſt être l'Hombre.

I.

IMPASSE. Faire l'impaſſe, c'eſt lorſqu'on eſt en cheville, jouer le Valet d'une couleur dont on a le Roi.

L.

LEVE'E. C'eſt une carte que chaque Joueur joue à chaque coup qu'il fait une levée.

LEVER. C'eſt faire la main, ou la levée.

M.

MAIN. C'eſt la même choſe que levée. Avoir ſes mains, c'eſt lorſque l'on fait jouer avec trois mains ſûres au Quadrille.

MANILLE. C'eſt en noir le deux de pique, ou de trefle, en rouge le ſept de cœur ou de carreau, ſuivant la couleur dont on joue : Manille alors eſt la ſeconde triomphe du jeu.

MARQUER LE JEU. Le jeu eſt marqué par les fiches que ceux qui mêlent, mettent au Quadrille; & à l'Hombre à trois, par les jettons que chacun doit mettre au-devant.

MATADORS. Il y en a trois; ſavoir, ſpadille, manille & baſte; ce ſont les trois premières triomphes : Le nombre en augmente à meſure que les triomphes qui les ſuivent immédiatement leur ſont jointes; on appelle faux matadors, lorſqu'il ne manque que ſpadille pour en faire pluſieurs.

MELER. C'eſt battre les cartes.

MILLE. Un mille, c'eſt une marque d'ivoire qui vaut dix fiches.

MIRLIRO. C'eſt un haſard au jeu de l'hombre à trois; ce ſont les deux As noir ſans matadors, qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, & qui la coûtent à celui qui perd; de même lorſqu'il a les deux As rouges avec le baſte, il reçoit une fiche de chacun s'il gagne le jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

N.

NOMMER. C'eſt faire la triomphe en diſant pique, trefle, cœur, ou carreau.

O.

ORDRE DES CARTES. C'eſt la ſuite des cartes; l'arrangement.

P.

PARTIE. C'eſt le tems que dure le nombre des tours que l'on eſt convenu de jouer; on l'appelle auſſi repriſe.

PARTIE. Partie quarrée des dames du tems, eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois: C'eſt lorſque celui qui fait jouer a trois Rois, & une dame; il gagne pour ce haſard une fiche de chaque Joueur, ou la perd s'il ne gagne.

PASSE. C'eſt un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer; paſſer, c'eſt ne vouloir pas jouer.

PONTE. C'eſt l'as de carreau, lorſque la triomphe eſt en cette couleur, & l'as de cœur, lorſqu'elle eſt en cœur; c'eſt alors la quatrième triomphe.

POULE. C'eſt ce que nous avons appellé le devant. Défendre la poule, c'eſt être contre celui qui fait jouer: Ce mot de poule s'entend auſſi d'un certain nombre de jettons ſurnuméraires aux cartes, lorſque les tours ſont finis, & que l'on joue après les tours finis.

Premier. Etre premier, c'est être à la droite de celui qui a mêlé, il commence à jouer.

Prendre. C'est au jeu de l'Hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Pretintailles. C'est le bizarre nom qu'on a donné aux différents hasards qu'on a inventés dans le jeu de l'Hombre à trois, pour lesquels on paye des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paye aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui sont la consolation, le bon air, le parfait contentement, la guinguette, le mirliro, les fanatiques, le charivari, la discorde, la partie carrée des dames du tems, la triomphante, l'estrapade, le dégoût, les yeux de ma grand'-mère, & la chicorée.

Prise. C'est le nombre de fiches, ou de jettons que l'on prend en commençant la partie.

Q.

Quadrille. C'est le jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

Quintille. C'est un jeu ainsi appellé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R.

Rebattre, Remeler, Refaire. C'est lorsque le coup a été faux, ou mal donné.

Regle. C'est l'ordre observé au jeu. L'on appelle être en regle au Quadrille, lorsque l'hombre coupe le retour du Roi appellé.

Remise. C'est au Quadrille, lorsque ceux qui font jouer ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la poule; ils perdent par remise.

Renoncer. C'est ne point obéir à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

Renonce. Se faire des renonces, c'est lorsque, n'ayant point de la couleur jouée, l'on gagne d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on joue.

Rentré'e. Ce font les cartes qu'on prend dans le talon; à l'Hombre à trois.

Reprise. Eft le même que partie.

Retourner une carte, c'eft la renverfer, la découvrir.

Riporte. C'eft le même que remife.

Roi appellé'. C'eft au Quadrille, le Roi que celui qui ne joue pas fans-prendre, prend pour l'aider.

Roi rendu. C'eft lorfqu'en cette manière de jouer le Quadrille, l'on rend le Roi appellé à l'Hombre, qui doit avec ce Roi gagner feul.

S.

Sans-prendre. Jouer fans-prendre, c'eft-à-dire, fans appeller de Roi au Quadrille, & fans écarter à l'Hombre à trois.

Sans-prendre force'. C'eft lorfqu'ayant demandé à jouer, un des Joueurs s'offre à jouer fans-prendre, ou fans appeller : L'on eft pour lors forcé de paffer, ou de jouer fans-prendre.

Spadille. C'eft l'As de pique, qui eft toujours la première triomphe.

Spadille force', C'eft au Quadrille, lorfque celui qui a fpadile, eft obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant paffé, il faut à l'Hombre à trois, pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

Sur-couper. C'eft couper d'une triomphe plus forte une carte déjà coupée.

T.

Talon. C'eft au jeu de l'Hombre à trois, le nombre des cartes qui reftent fur le tapis, quand on a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, & dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'Hombre à trois, le talon eft compofé de treize cartes; & à l'Hombre à deux, de quatorze.

Tenace. Se rendre tenace, c'eſt attendre avec deux triomphes que l'on fait néceſſairement, lorſque celui qui a les deux autres eſt obligé par la ſituation du jeu de jouer devant, tels que ſont les deux As noirs à l'égard de la manille, & du ponte.

Tours. Ce ſont les jettons que ceux qui gagnent, en faiſant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue; c'eſt ce qui regle la longueur de la partie.

Les tours de grace conſiſtent à trois tours pour chacun; ou juſqu'à la première bête; cela eſt libre.

Triomphe. C'eſt la couleur nommée qui eſt la triomphe.

Triomphante. C'eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui fait jouer commence par atout de ſpadille; il gagne pour cela une fiche de chacun, & deux s'il fait la vole; & s'il perd, il en paye une à chacun.

Y.

Yeux. Les yeux de ma grand'mere, c'eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui joue a les deux as rouges; ce qui lui vaut une fiche de chaque joueur lorſqu'il gagne, & la lui coûte lorſqu'il perd.

Fin de la première Partie.

TABLES DES MATIÈRES DES JEUX,

Contenus dans la première Partie.

TABLE

Du Traité de Whist, avec ses Calculs & Loix.

AVANT-PROPOS, ou idée générale du Jeu de Whist. *page* 1

Explication de quelques termes, ou mots techniques employés dans ce Traité, à l'usage des Commencans. 3

Nécessité de parcourir les Calculs, & de se rappeler ceux qui sont marqués *NB.* 7

Calculs qui dirigent avec une certitude morale sur la manière de bien jouer chaque main, ou jeu, en montrant les probabilités qu'il y a que votre associé ait une, deux, ou trois certaines cartes. *ibid.*

Explication & application des Calculs. 8

Calculs pour parier votre argent au Whist. 11

Loix du Jeux de Whist. 13

CHAP. I. Quelques Regles générales que les Commençans doivent observer. 17

CHAP. II. Quelques Regles particulières qu'il faut obſerver. 23

CHAP. III. Jeux particuliers, & la manière dont ils doivent être joués, lorſqu'un Commençant a fait quelques progrès. 25

CHAP. IV. Jeux qui doivent être joués avec des certaines obſervations, par leſquelles vous êtes aſſuré que votre aſſocié n'a plus d'une couleur jouée par lui, ou par vous. 28

CHAP. V. Jeux particuliers, qui montrent à la fois la manière de tromper, & de gêner l'adverſaire, & de faire connoître ſon jeu à l'aſſocié. 30

CHAP. VI. Jeux particuliers à jouer, par leſquels vous ne riſquez qu'une levée pour en gagner trois. 31

CHAP. VII. Jeux particuliers pour les cas où votre adverſaire retourne un Honneur ſur votre droite, avec des inſtructions ſur la manière de jouer quand il retourne un Honneur à votre gauche 34

CHAP. VIII. Un cas qui prouve le danger qu'il y a à forcer votre aſſocié. 35

Un cas qui prouve l'avantage de la Navette. *ibid.*

CHAP. IX. Addition promiſe, contenant différens cas, avec des Calculs pour démontrer en quelles occaſions il convient, lorſqu'on eſt ſecond à jouer, de mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix avec une petite carte d'une couleur quelconque. 36

CHAP. X. Quelques inſtructions pour mettre le Roi, la Dame, le Valet, ou le Dix de quelque couleur, lorſqu'on eſt ſecond à jouer. 38

CHAP. XI. Quelques inſtructions ſur la manière de jouer quand il retourne un As, un Roi, ou une Dame à votre droite, &c. 41

CHAP. XII. Concernant le Dix, ou le Neuf, tournant à votre droite. 43

CHAP. XIII. Précautions pour ne pas se départir du commandement des grandes couleurs des adversaires. 43
CHAP. XIV. Explication sur le jeu des séquences. 48
CHAP. XV. Addition de quelques cas. 54
CHAP. XVI. Continuation. 59
CHAP. XVII. Résumé des Regles principales & essentielles du jeu de Whist, &c. 63
CHAP. XVIII. Mémoire artificielle du Jeu de Whist. 68
L'Anti-Whist, *ou* le Francion. 71

TABLE

Du Jeu de Piquet, des Regles, & des Loix.

Avant-Propos. 73
CHAP. I. Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet. 75
CHAP. II. De la manière dont se doit faire l'écart, & ce que c'est que cartes blanches. 79
CHAP. III. Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatrièmes, Quintes, Sixièmes, Septièmes, & Huitièmes. 82
CHAP. IV. De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son jeu, & de la manière de jouer les cartes. 86
CHAP. V. Manière de jouer le Piquet à écrire. 91
Seconde manière de jouer le Piquet à écrire. 94
Troisième manière de jouer le Piquet à écrire. 95
Loix, ou Regles du Jeu de Piquet, avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles. 96

TABLE

Du Jeu de Tre-Sette, ou Regles de Trois-Sept.

Ordre du Jeu. 109
Regles pour jouer. 113

TABLE

Du Jeu de Quadrille.

CHAP. I. Qui donne une idée du Jeu de Quadrille, & qui explique la valeur des Cartes. 121
De la Valeur des Cartes. 128
Table première, où les cartes sont selon leur valeur naturelle. 124
Seconde Table, dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur lorsqu'elles sont triomphes. 125
CHAP. II. Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises, ou enjeux, la manière de parler, de jouer en appellant, de jouer sans appeller, de la Bête, de la Vole, &c. 128
CHAP. III. De la manière de marquer le Jeu, & de le payer. 136
CHAP. IV. Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en appellant un Roi, ou sans appeller. 140

Jeux en rouge, qui peuvent se jouer. [illegible]
Jeux en noir, qui peuvent se jouer. [illegible]
Jeux que l'on peut jouer sans-prendre en rouge [illegible]
Jeux que l'on doit jouer sans-prendre en noir. [illegible]
Le Roi rendu. [illegible]
Loix du Jeu de Quadrille. 14
Loix du Jeu de l'Hombre à trois. 15

TABLE

Des Regles du Médiateur Solitatre.

ARTICLE I. Du Solitaire à quatre. 161
ART. II. Du Tritrille. 162
Première façon de jouer le Tritrille. ibid.
Autre manière de jouer le Tritrille. 163
ART. III. Le Piquemedrille, ou le Médiateur Solitaire à deux. 164

TABLE

Du Jeu de l'Impériale.

CHAP. I. Où l'on donne une idée générale du Jeu de l'Impériale. 167
CHAP. II. De la manière de marquer le Jeu. 170
Regles du Jeu de l'impériale. 173

TABLE

u Jeu du Reverſis, tel qu'il ſe joue aujourd'hui.

s Formes de ce Jeu. 175
la Partie. 176
coup appellé Reverſis. 177
la Remiſe, & du Quinola. *ibid.*
s Payements. 179
l'Eſpagnolette. 180
s Loix du Jeu. 182

TABLE

Des divers Jeux.

E JEU DU PAPILLON. 184
aſards, & droits de payer au Jeu du Papillon. 187
E JEU DE LA SIZETTE. 189
egles du Jeu de la Sizette. 191

TABLE

Du nouveau Jeu de la Comete.

Obſervations ſur les différentes manières de le jouer. 193
Exemple d'un *Opéra* qui ſe fait ſans la Comete 203
Autre exemple d'un *Opéra* finiſſant par la Comete. *ibid.*
Autre exemple d'un *Opéra*, finiſſant par la Comete employée pour Neuf. 204

Encore une autre façon de jouer ce coup. 204
Manière de jouer le jeu de la Comete à trois, à quatre, & à cinq Personnes 205
Manière de jouer la Comete, en écartant comme au Piquet. 206

TABLE

Des différents Jeux.

LE JEU DU ROMESTECQ. 207
Regles du Romestecq. 209

LE JEU DE LA TONTINE. 211

LE JEU DE LA LOTERIE. 213

LE JEU DE LA BETE. 215

LE JEU DE LA MOUCHE. 221

LE JEU DU PAMPHILE. 223

LE JEU DE LA TRIOMPHE. 226
Autre manière de jouer la Triomphe. 228
Autre manière de jouer à la Triomphe. 229

LE JEU DE L'AMBIGU. 230
Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur. 233
Regles du Jeu de l'Ambigu. 235

LE JEU DU COMMERCE. 238

LE JEU DE LA GUIMBARDE. 242
Regles du Jeu de la Guimbarde. 245

TABLE
Du nouveau Jeu du Whist Bostonien.

Origine de ce Jeu. 247
Du Chelem. 249
De l'Indépendance. *ibid.*
Manière de jouer ce jeu. 250
Du Chelem. 252
De l'Indépendance. 253
Manière de jouer les adverfaires. 254

TABLE
Du Jeu de l'Hombre à Trois.

L'étymologie de ce Jeu. 257
Du nombre des Cartes. 258
De l'ordre naturel des Cartes. *ibid.*
De l'ordre des cartes quand elles font Triomphes. 259
Ce qui fait les Triomphes. 261
Des Matadors & de leurs Privileges. 262
De la manière de difpofer le Jeu. 264
De la manière de donner les Cartes. 265
De la manière de jouer fans-prendre. 269
De la manière d'écarter. 271
De la manière de jouer les Cartes. 274
De la Bête, & des Renonces. 277
Du Codille. 279
De la manière de marquer le Jeu. 281
De la manière de marquer le Jeu à la Bavaroife 285
De la Vole. 286
De la durée du Jeu. 288
Des différents Jeux qui peuvent fe jouer. *ibid.*

Jeux en noir qui se jouent. 289
Jeux qui se jouent en rouge. 290
Jeux en noir qui se jouent sans-prendre. 291
Jeux en rouge qui se jouent sans-prendre. *ibid.*
L'Hombre joue sans-prendre en Pique. 292
L'Hombre joue sans-prendre en Trefle. 293
L'Hombre joue sans-prendre en Carreau. 294
L'Hombre joue en Pique. 296
L'Hombre joue en Cœur. 297
L'Hombre joue en Trefle. 298
Du Spadille forcé. 299

TABLE
Des différents Jeux.

LE QUINTILLE NOUVEAU. 300
LE JEU DE L'HOMBRE A DEUX. 303
LE JEU DU GILLET. 304
LE JEU DE LA BRUSQUEMBILLE 305
LE JEU DU BRISCAN. 310
Manière de compter le Jeu du Briscan. 311
LE JEU DE LA FERME. 313
Autre manière de jouer la Ferme. 315
LE JEU DE L. H. D'AUVERGNE. 316
Regles du jeu de L. H. d'Auvergne. *ibid.*
Dictionnaire des Termes du Jeu de Quadrille, Quintille, l'Hombre à Deux, & à Trois. 318

Fin de la Table de la première Partie.

LE NOUVEAU JOUEUR PARFAIT,

Très-Instructif & Portatif.

TROISIEME PARTIE.

Le Prix des quatre Parties, est deux Florins & six Sols. Argent Courant d'Hollande, qui font deux Florins & onze Sous Argent Courant de Brabant, & en celui de France, quatre Livres & quatorze Sols.

La Troisième & la Quatrième Partie se vendent ensemble, un Florin & trois Sols Argent Courant d'Hollande, qui font un Florin, cinq Sols & demi Argent Courant de Brabant, & en celui de France, deux Livres & sept Sols : Le même Prix pour la Première & la Seconde Partie, ensemble.

LE NOUVEAU JOUEUR PARFAIT,

Très-Instructif & Portatif,

ENSEIGNANT

Les nouvelles Instructions faciles des Regles des Jeux permis, pour apprendre à bien jouer les vingt Jeux suivans:

1. Du Jeu du Trictrac. 2. Du Jeu de Dez Anglois. 3. Du Jeu de Domino, avec les Décisions. 4. Du Jeu du Revertier. 5. Du Jeu de Toute-Table. 6. Du Jeu de Tourne-Case. 7. Du Jeux des Dames Rabattues. 8. Du Jeu du Plain. 9. Du Jeu du Toc. 10. Du nouveau Jeu de Loto. 11. Du Jeu du Mail. 12. Du Jeu de Billard, avec ses Regles. 13. Du Jeu de la Guerre. 14. Du Jeu de la Carambole. 15. Du Jeu de la Paulme. 16. Du nouveau Jeu du Trictrac à écrire. 17. Du Jeu Royal de Palle-Mail. 18. Du Jeu des Echecs, & ses Loix. 19. du Jeu du Trictrac méthodique. 20. Du Jeu de Loto en Livret.

Par Ph. R. & Th. K. Joueurs expérimentés.

TROISIEME PARTIE.

On y a joint le Dépositaire fidèle & discret.

A AMSTERDAM

Chez { D. J. CHANGUION, & / T. VAN HARREVELT, } Libraires

AVERTISSEMENT
SUR
CET OUVRAGE.

DAns l'Ouvrage que Nous donnons aujourd'hui du NOUVEAU JOUEUR PARFAIT TRES-INSTUCTIF, nous avons employé tous nos soins à mettre dans un ordre les Jeux de Cartes permis, qui sont les plus en usage, & que l'on joue : Nous donnons aussi les Regles propres, autant qu'elles ont parues justes, naturelles & conformes à la raison.

On trouvera dans les deux premières Parties de cet Ouvrage, le JEU DE WHIST, avec ses Loix, Regles, & divers Calculs, pour en connoître les

chances, par *Edmond Hoyle*, traduit de l'Anglais ; le JEU DE TRE-SETTE, *ou* Regles de TROIS-SEPT, le JEU DE QUADRILLE, le JEU DE L'HOMBRE à TROIS, avec ſes LOIX, le JEU DU MEDIATEUR SOLITAIRE, le JEU DE L'IMPERIALE, & autres.

On trouvera auſſi dans ces mêmes Parties le JEU DE PIQUET, traité d'une manière plus claire & plus conforme à l'uſage préſent, puiſque dans toutes les Regles que l'on en a données, on a ſuivi les ſentimens des Joueurs les plus expérimentés.

Le JEU DE REVERSIS, dont on n'avoit parlé que fort ſuccinctement, y eſt étendu d'une manière que l'on peut facilement apprendre à le bien jouer, & à réſoudre toutes les difficultés qui peuvent ſurvenir en le jouant.

Tous les Jeux qui étoient dans les précédentes éditions des Jeux, ſont

ici traités d'une maniere toute différente, par les corrections & les augmentations qu'on y a faites : On y a aussi ajouté plusieurs sortes de Jeux, qui seront reçus avec plaisir par leurs agrémens; tels sont le PAPILLON, la TONTINE, la SIZETTE, le nouveau Jeu du WHIST BOSTONIEN, est assez agréable par la diversité des coups, & plusieurs autres qui sont l'amusement des honnêtes-gens.

On trouvera dans la 3me. & 4me. Partie de cet Ouvrage, le JEU DU TRICTRAC, avec une Table alphabétique des termes de ce Jeu; le NOUVEAU JEU DE DEZ ANGLOIS, & la PROBABILITE' DE DEZ; le JEU DE DOMINO, avec les décisions des meilleurs Joueurs; les nouvelles Regles du JEU DE LOTO; la Description d'un JEU DES ECHECS, avec ses Regles & Loix; le Nouveau JEU DU TRICTRAC à écrire; on y trouve aussi les Regles de LA PAULME, DU

BILLARD, & DU MAIL, ces nobles exei cices qui ont toujours ſervi de paſſe tems aux Perſonnes du premier rang enfin, cet Ouvrage en quatre Parties n'eſt rempli que d'honnêtes amuſemens

On y a joint LE NECESSAIRE DE MESSIEURS ET DAMES, *ou* LE DE POSITAIRE FIDELE ET DISCRET, util aux Gens d'Affaires, Négocians, Mi litaires, Voyageurs, & à tous le états : Servant pour écrire à chaqu jour de la ſemaine ſes Penſées, Rendez vous, Souvenirs, &c. &c. & dans le intervalles de chaque jour des 12 moi de l'année, la Recette & la Dépei ' qu'on a faite, la Perte & le Gain, à la fin ſe trouve une Table de Réca pitulation pour chaque mois, & autre feuillets blancs, pour écrire ſes affaire particulières, ou ce que l'on déſirera ce qui donne lieu d'eſpèrer qu'il ſer reçus favorablement du Public.

LE JEU

DU TRICTRAC,

Avec une Table Alphabétique des termes de ce Jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Instructions préliminaires sur le Jeu du Trictrac.

CE Jeu tire son nom, du bruit qu'on fait en jouant.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes; deux dez, trois jettons pour marquer les points, & deux fichets pour mettre dans les trous qu'on gagne, servent à jouer au Trictrac.

On ne joue que deux: Ce sont les Joueurs eux-mêmes qui mettent les dez dans leurs cornets.

On commence ce Jeu par faire chacun trois † *piles* * de dames, qu'on pose sur la première *lame* * du Trictrac, de façon que celui pour qui

† *Tous les mots qu'on verra ici suivis d'une étoile, sont ceux dont l'explication se trouve, par ordre alphabétique, dans le Chapitre VIII. de ce Traité.*

l'on a de la considération ait les siennes à la droite. Les dames blanches passent pour être plus honorables ; Cependant lorsqu'un homme joue avec une Dame il est d'usage & de la politesse de leur donner les noires.

Par le même principe, on donne le choix des cornets, & on présente le dez à la personne pour qui l'on doit avoir de la déférence, afin de tirer à qui l'aura. Celui qui a de son côté le dez qui marque le plus haut point, gagne la primauté & joue les points de ce premier coup.

Les nombres dissemblables comme six, cinq quatre, & trois, &c. sont appellées *simples* * Ceux qui viennent égaux, comme deux six, deux cinq, deux quatre, &c. sont appellés *doublets* *

Chaque *doublet* se nomme différemment : Les deux as, *bezet*; les deux deux, *double deux*; les deux trois, *ternes*; les deux quatre, *carmes*; les deux cinq, *quines*; & les deux six, *sonnés*.

D'abord il est à propos, suivant ce que portent les dez, de jouer deux dames de ses *piles* sur les *flèches* qui répondent aux nombres de ces mêmes dez ce qu'on appelle *abattre du bois* *; on joue autrement, si l'on veut, en n'abattant qu'une dame ce qui se dit *jouer tout d'une* *; la même chose se pratique à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut exprimer en jouant *tout d'une*, si vous en exceptez *sonnés*, & *six cinq* qu'on doit abattre absolument, parce que les regles du Jeu ne permettent point de mettre une dame seule dans son *coin de repos* *, encore moins dans celui de l'adversaire.

Il est presque toujours de l'intérêt du Joueur de commencer par faire des *cases* *. On commence d'abord à *caser* dans la première *table* *

ù les dames sont en *piles;* on passe ensuite dans la seconde, où est le *coin de repos.*

Quand on joue ses dames, on ne doit jamais compter les *flèches* d'où elles partent, soit qu'on *batte du bois*, ou qu'on joue les dames abattues.

La *marche* * s'apprend facilement, en observant que le nombre *pair* va toujours de *flèche* blanche en *flèche* blanche, & le nombre *impair* de *flèche* blanche en *flèche* verte, & également de *flèche* verte en *flèche* blanche.

La *partie de Trictrac*, autrement dite le *tour* *, est de douze trous. A mesure qu'on les prend, on les marque sur les *bandes* * du Trictrac trouées des deux côtés vis-à-vis chaque *flèche*. Si l'un des Joueurs les prend de suite sans que l'adversaire en ait pris aucun, cela s'appelle gagner une *partie bredouille* * : Cependant elle ne se paye double, que quand les Joueurs en sont convenus avant de commencer.

Il faut, pour marquer un trou, avoir gagné douze points; les points que l'on gagne se marquent avec les jettons au bout & devant les *flèches* du Trictrac, savoir deux points devant la *flèche* de l'as, quatre points entre la *flèche* du trois, & celle du quatre, six points contre la bande de séparation devant la *flèche* du six, huit points dans la seconde table près de la bande, dix points devant la *flèche* du dix, ou près de la bande du fond : A l'égard des douze points qui font le trou, *partie simple* *, ou *double*, ils se marquent avec le fichet sur la *bande* du Trictrac, à commencer du côté où les dames sont en *piles.*

Le premier qui marque, ne se sert que d'un jetton; quand il a gagné douze points sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux trous, ce qui se nomme *partie bredouille.*

Celui qui gagne des points en second, les marque avec deux jettons; quand il en prend douze sans interruption, il marque de même deux trous *partie bredouille;* lorsqu'il est interrompu, l'adversaire, en marquant les points qu'il gagne, lui ôte un de ses jettons, ce qui s'appelle *débredouiller* *. Il est de la bienséance de se *débredouiller* soi-même, sans attendre que l'adversaire le fasse. Pour-lors celui qui parvient le plutôt au nombre de douze points, ne marque qu'un trou, ce qui s'appelle *partie simple.*

Le Joueur qui marque un, ou deux trous, non seulement efface tous les points qu'avoit l'adversaire avant le coup de dez, mais encore, s'il juge à propos de tenir, conserve ce qu'il a de points au-delà de douze pour le trou. Il peut cependant arriver que du même coup l'adversaire soit *battu à faux* *; pour-lors il marque de son côté en *bredouille* les points qui lui sont donnés.

Celui qui a gagné un, ou deux trous de son dez, a la liberté de *s'en aller* *, c'est-à-dire, de lever les dames qu'il *empile* de nouveau, pour recommencer à les *abattre*, & faire de nouveaux *pleins* *, jusqu'à ce que l'un des deux ait gagné le *tour*, ou la *partie complette* du Trictrac: En s'en allant, il ne conserve aucun des points qui lui sont réstés: De même il efface ceux de l'adversaire, qui ne marque jamais, qu'après le coup joué, ceux qu'il gagne *battu à faux*, autrement dit par *jan qui ne peut* *. Si au contraire les points qu'il gagne, & qui lui font marquer le trou, proviennent du dez de l'adversaire, il ne peut *s'en aller*, & il conserve tous les points qui lui restent au-delà des douze qui lui ont fait marquer le trou.

Chapitre II.

Des Jans.

ON compte huit *Jans* au jeu du Trictrac.

Le 1. est le *jan de trois coups.*
Le 2. . le *jan de deux tables.*
Le 3. . le *contre-jan de deux tables.*
Le 4. . le *jan de méséas.*
Le 5. . le *contre-jan de mésées.*
Le 6. . le *petit jan.*
Le 7. . le *grand jan.*
Le 8. . le *jan de retour.*

Du jan de trois coups.

Le *jan de trois coups*, autrement dit *jan de six tables*, se fait quand en trois coups, en commençant la partie & toutes les fois qu'on recommence, après avoir *levé* * toutes les dames, on *abat* six dames de suite, savoir cinq dans la première *table*, & une dans la seconde à la première *flèche*, en observant qu'on n'est point obligé de faire ce *jan* si on ne veut : Il suffit qu'on ait amené du troisième coup le nombre convenable, pour qu'il vaille quatre points, & pour-lors on fait la *case* qui paroît la plus avantageuse dans la *table* du *grand jan*, de deux des quatre dames abattues dans la table du *petit jan.*

Du Jan de deux Tables.

Le *jan de deux tables* se fait quand on n'a que deux dames abattues, l'adversaire n'ayant point

fon *coin* *, & que les nombres des dez du Joueur vont, l'un, de l'une de fes dames à fon *coin*, & l'autre, de fon autre dame à celui de l'adverfaire : Ce coup vaut quatre points par *fimple*, & fix par *doublet*; & on abat d'autres dames des *piles*; car on ne peut prendre fon *coin*, qu'en y mettant deux dames à la fois; & on ne peut en mettre une, ni deux, dans celui de l'adverfaire

Chaque Joueur peut faire ce *jan* une fois feulement; & le premier qui le fait n'empêche pas le fecond de le faire après, pourvu qu'il n'ait auffi que deux dames abattues, que les deux *coins* foient vuides, & que les nombres de fes dez aillent, l'un, d'une de fes dames à fon *coin* & l'autre, de fon autre dame à celui de fon adverfaire.

Du Contre-jan de deux Tables.

Le *Contre-jan de deux Tables* fe fait quand le Joueur n'a que deux dames à bas, & l'adverfaire fon *coin*; l'un des nombres de fes dez va, de l'une de fes dames à fon *coin*, & l'autre nombre de fon autre dame au *coin* de l'adverfaire : pour-lors il perd quatre points par *fimple*, & fix par *doublet*.

Du Jan de mézéas.

Le *jan de mézéas* fe fait lorfqu'ayant pris fon *coin*, fans avoir d'autres dames abattues, l'adverfaire n'ayant pas le fien, on amene un ou deux as : Ce coup vaut, dans le premier cas, quatre points, & fix dans le fecond, par *doublet*.

Du Contre-jan de mézéas.

[illegible]*tre-jan de mézéas* eft rare : il fe fait quand

le Joueur ayant son *coin*, sans avoir d'autres dames abattues, & l'adversaire le sien, on amene un, ou deux as, auquel cas on perd quatre, ou six points.

Du petit Jan.

Le *petit jan*, ou *petit plein*, se fait dans la première table où sont les *piles* de dames en commençant : On le fait assez commodement, quand on n'amene que du petit jeu comme *bezet*, deux & as, trois & as, &c.

Pour peu que les dez amenent du gros, il ne faut pas s'y arrêter.

Quand on *remplit* * d'une façon par *simple*, ce coup vaut quatre points, & six par *doublet* : Si on *remplit* de deux façons par *simple*, on gagne huit points, & par *doublet* douze points.

On peut aussi *remplir* de trois façons; ce qui vaut autant que le *double doublet*, c'est-à-dire, douze points.

Il est de la prudence, quand on a gagné un ou deux trous de son *petit jan*, de *s'en aller*, particuliérement lorsque l'adversaire a son jeu bien avancé, c'est-à-dire, beaucoup de dames dans sa seconde *table*, avec lesquelles il *battroit* * celles que le joueur auroit découvertes, & son *coin*, s'il avoit le sien; & le forceroit de passer l'une de ses dames dans la table de son *petit jan*, où elle seroit *battue*, & pourroit empêcher, ou du moins ôteroit la facilité de faire le *grand jan*, parce qu'on auroit une dame de moins.

On ne peut, pour conserver son *petit jan*, prendre son *coin de repos* par *puissance* *, en jouant *quines* pour *sonnés* ; les regles de ce jeu étant qu'on ne doit point prendre son *coin* par *puissance*, quand on peut le prendre par *effet* *. On est donc obligé de *rompre* *, à moins qu'il n'y ait

passage libre * dans la table du *grand jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit jan*; encore ne peut-on y passer, que dans le cas où il ne peut plus faire son *petit jan*, ou *petit plein*.

Celui qui *s'en va*, a le dez pour recommencer.

Du grand Jan.

Le *grand jan* se fait dans la seconde table, & se nomme aussi *grand plein*; quand on *remplit* d'une façon, par *simple*, on gagne quatre points; de deux façons, par *simple*, huit points, & de trois façons, douze points.

D'une façon, par *doublet*, six points : De deux façons, ou *double doublet*, douze points : On ne peut *remplir* de deux ni de trois façons, que lorsqu'il ne s'en faut qu'une dame qu'on ait son *plein*.

On appelle *remplir* d'une façon, quand on ne peut mettre, sur la *dame* qui est la seule *découverte* * dans la table du *grand jan*, qu'une seule des autres dames, quand même on ressembleroit les nombres des deux dez.

On *remplit* de deux façons, quand on peut mettre deux dames sur celle qui est découverte, c'est-à-dire, amenant cinq, & as, on peut remplir du cinq, & de l'as séparément.

Enfin *remplir* de trois façons, est quand on peut mettre trois dames, sur celle qui est découverte, une de chacun des points des dez séparément, & la troisième des points des deux dez joints ensemble; ce qui arrive, par exemple, quand on amene cinq, & as, & qu'on *remplit* de l'as, du cinq, & du cinq, & as.

Amenant quatre, & trois, on peut aussi *remplir* de trois façons : Du trois, du quatre, & du quatre & trois, & ainsi des autres nombres.

Remplir par *doublet* d'une façon, est, quand on ne peut mettre qu'une dame sur celle qui est découverte, en ressemblant même les points des deux

dez : On peut auſſi *remplir* par *doublet* de deux façons, autrement dit par *double doublet*, amenant *ternes*, & *rempliſſant* du trois, & du ſix ; ou bien amenant *double deux*, & *rempliſſant* du deux, & du quatre. Cette explication doit auſſi ſervir pour le *petit jan*, & le *jan de retour.*

Pour ſe procurer l'avantage de *remplir* de pluſieurs façons, il eſt bon de mettre une dame ſeule ſur l'une de *flèches* du *grand jan*, lorſqu'il ne reſte plus que cette *demi-caſe* * à faire, & principalement lorſque l'adverſaire n'a rien, ou trop peu de points, pour qu'il puiſſe, quelque dez qu'il amene, gagner le trou.

En d'autres circonſtances on doit en uſer de même, pour ne pas perdre ſon jeu, au riſque de donner un, ou deux *trous* à l'adverſaire, avec leſquels il *s'en va.* C'eſt ce qui s'apprend en jouant.

Quoiqu'on *rempliſſe* de deux, ou de trois façons, & que les dames aillent, ou portent ſur la même, on n'eſt cependant pas obligé de les y jouer ; il ſuffit d'y en mettre une à ſon choix, & des trois autres on joue celle que l'on veut, qu'on place convenablement à ſon jeu, ſoit pour ſe faire donner des points, en ſe faiſant *battre à faux*, ou éviter qu'on n'en donne, en *ſe couvrant.*

Après que le *jan*, ou *plein*, eſt fait, autant de fois qu'on joue les dez, & qu'on le *conſerve* *, on gagne, & on marque quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet* ; il en eſt de même du *petit jan*, & du *jan de retour* ; & il eſt de la prudence, quand on voit que ſon jeu s'avance trop, & que celui de l'adverſaire eſt plus beau, ou ſe prépare à le devenir, de *s'en aller* ; autrement on pourroit être *enfilé* *, & perdre la partie, quand même l'adverſaire n'auroit pas encore pris un *trou.*

Quand on *tient* *, à la faveur de huit points qu'on a de reſte, & qu'on a un jeu fort avancé, il faut ôter la dernière dame qui eſt dans la table

du *petit jan*, afin que l'adverſaire ne la *batte* point à faux, qu'on puiſſe achever le *trou* le coup ſuivant, & *s'en aller.* En uſant de cette précaution, on a encore l'avantage, qu'en amenant ſix cinq, ſix quatre, &c. faute de ſix à jouer, on *conſerve* le *plein*, & on gagne quatre points, pour achever le *trou*.

Si cependant le jeu de l'adverſaire eſt plus *paſſé*, il faut *tenir* : Et pour-lors il marque deux points, pour le ſix qu'on n'a pu jouer.

Obſervez qu'on eſt obligé de *rompre* le *plein*, lorſqu'on amene un nombre qu'on ne peut jouer dans ſes *tables*, s'il y a du jour dans la table du *grand jan* de l'adverſaire, pour paſſer dans celle de ſon *petit jan*. On doit pour-lors jouer la dame de l'une des *caſes*, qui va directement à ce paſſage, en comptant les points de l'un des dez, & la mettant dans la table de ſon *petit jan*, à la *flèche* où elle va, en comptant les points des deux dez enſemble : Bien entendu que cette *flèche* ſoit vuide; car s'il y avoit une dame, on la *battroit*, on ne pourroit y mettre une autre dame, & par conſéquent on ne ſeroit pas obligé de *rompre*.

On eſt quelquefois obligé de *rompre* par le *coin de repos*, lorſque l'adverſaire ne peut plus faire ſon *grand jan*, ou *grand plein*, & que ſa ſixième *flèche*, où vont ces deux dames, par un *ſonnés*, eſt totalement vuide.

Après avoir *rompu*, on peut refaire ſon *plein*, ce qui vaut quatre points par *ſimple*, rempliſſant d'une façon; huit points, de deux, auſſi par *ſimple*; & douze points de trois façons; ſix points par *doublet*, & douze points par *double doublet.* Ce coup eſt aſſez ordinaire.

Il arrive quelquefois qu'un Joueur eſt *enfilé*, ſans qu'il y ait de ſa faute, quand les dez lui ſont totalement contraires, & qu'il ne peut faire ſon *plein*. Cet événement eſt l'effet du haſard.

Du jan de retour.

Le *jan de retour* ſe fait dans la table du *petit jan* de l'adverſaire, où étoient ſes dames en *piles* quand on a commencé la partie, en *rempliſſant* : Et tant qu'on *tient*, on gagne, & on marque comme aux deux *jans* précédens.

On ne peut à ce *jan*, quand il ne reſte plus qu'une *demi-caſe* à faire, être cenſé *remplir* de trois façons, ſi on a encore ſon *coin de repos*, quand même les deux autres dames, & l'une de celles du *coin*, iroient juſte ſur cette *demi-caſe.* On ne *remplit* pour-lors que de deux façons, parce que les deux dames du *coin* ne peuvent en ſortir ſéparément, & il arrive ſouvent que, faute de les avoir ſorties à tems, on eſt obligé de *rompre*, & de paſſer les autres dames, ſans eſpoir de pouvoir remplir.

Il eſt probable que lorſqu'on fait le *jan de retour*, l'adverſaire n'y a plus de dames. Par cette raiſon, le Joueur n'ayant pas à craindre d'y être *battu*, doit étendre les ſiennes, en commençant par faire des *demi-caſes.*

La *caſe* du *coin* y eſt égale aux autres, ainſi on peut la faire à deux fois.

Quand toutes les dames ſont paſſées dans cette table, on *leve*, c'eſt-à-dire, on met *hors du Trictrac* * les dames qui battent juſte ſur la *bande* †, en

---

† *Le privilege de ce* Jan, *eſt de compter la* bande *pour une* fléche; *par conſéquent, ſi l'un des Joueurs ayant ſon* plein *n'a plus qu'un ſix à jouer, & qu'il amene ſix, & as, il conſerve encore, parce qu'en comptant la bande pour une flèche, il joue ſa dame* tout d'une, *hors de la table, & de même quatre, & trois, ou cinq, & deux; mais il ne lui eſt permis de jouer ce coup,* tout d'une, *qu'en faveur de la conſervation de ſon* plein.

commençant toujours par les plus éloignées, n'étant permis de lever que celles qui ne se peuvent jouer, & de ne point jouer *tout d'une*, à moins que ce ne soit pour conserver le *plein*.

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple*; si c'est un *doublet*, il gagne six points, lesquels lui restent, ainsi que le dez pour recommencer, & il oblige l'adversaire à lever aussi ses dames, quand même il auroit encore son *plein*.

On est dans l'usage, quand deux Joueurs ont *rompu*, & qu'il n'y a plus lieu de douter qui doit avoir levé le premier, que celui qui a le moins de dames à lever tire pour le dernier coup, d'accord avec l'adversaire, afin de savoir si les nombres de ses dez seront par *simple*, ou par *doublet*.

Chapitre III.

Des dames battues dans les différentes Tables.

Dames battues dans la Table du grand jan.

CHaque *dame battue* dans la table du *grand jan* de l'adversaire, vaut deux points lorsqu'on la *bat* d'une facon par *simple*, quatre points quand on la *bat* de deux façons, & six points si on la *bat* de trois façons. Ainsi, amenant cinq & trois, on peut la *battre*, du trois, du cinq, & du cinq & trois; c'est à quoi on doit bien prendre garde.

Quand on la *bat* par *doublet*, d'une façon, on gagne quatre points ; & huit, de deux façons, qu'on nomme *double doublet*. Cette ſeconde eſt quand on amene deux quatre, & qu'on la *bat* du quatre, & double quatre, qui ſont huit ; ainſi des autres *doublets*.

Il faut faire attention que, d'un ſeul coup de dez, on peut *battre* quatre dames, & plus, de celles que l'adverſaire a découvertes, tant dans ſa table du *grand jan*, que dans celle de ſon *petit jan*.

Pour *battre les dames* de l'adverſaire, le joueur peut, en comptant les ſiennes, ſe *repoſer* * ſur lui, comme ſur l'une des *flêches* vuides de l'adverſaire, ou ſur celles où il n'a qu'une *demi-caſe* ; avec cette différence, qu'on ne peut ſe *repoſer* ſur aucune *demi-caſe* de l'adverſaire, pour paſſer au *jan de retour*. Pour cet effet, il faut que la *flêche* ſoit totalement vuide, au lieu qu'une dame ſeule ſur cette *flêche*, eſt un vuide ſur lequel on peut ſe *repoſer*, pout *battre* plus loin.

Dames battues dans la table du petit Jan.

On a déjà dit que la table du *petit jan* étoit celle dans laquelle ſont les *piles* en commençant : Chaque dame qu'on y *bat* par *ſimple*, vaut quatre points ; & ſix lorſqu'on la *bat* par *doublet*.

Il faut obſerver que dans cette table on ne peut *battre* aucune des dames de l'adverſaire de deux, ni de trois façons, qu'on n'ait une, ou pluſieurs dames paſſées dans la table de ſon *grand jan* ; ce qui arrive quand on a tenu au *grand plein*. Il en eſt de même quand on a tenu au *petit plein*, & qu'on a été obligé pour le con-

ſerver, de paſſer une dame dans la table du *petit jan* de l'adverſaire; auquel cas on peut *battre* ſes dames de deux ou de trois façons. Chaque dame qu'on y *bat* de deux façons, vaut huit points par *ſimple*, & onze points par *doublet*; mais ces coups ſont extrêmement rares.

Dames battues dans les Tables de retour.

On peut encore *battre* les dames de l'adverſaire, dans ſa première & ſeconde *table*, lorſqu'il les y a paſſées pour faire ſon *jan de retour*, ou qu'il a été obligé de les y paſſer, pour conſerver ſon *grand plein*, ou *grand jan*, de même que ſon *petit jan*; & pour-lors on gagne, comme il a été dit dans les tables du *grand* & *petit jan.*

Jan qui ne peut, ou battre à faux.

Battre à faux, ou *jan qui ne peut*, eſt la même choſe; chaque dame qu'on *bat à faux*, dans la table du *grand jan* de l'adverſaire, lui vaut deux points par *ſimple*, & quatre par *doublet*; & dans la table de ſon *petit jan*, quatre points par *ſimple*, pour chaque dame *battue à faux*, & ſix points par *doublet*.

On bat à *faux* dans cette dernière table, quand les dames de l'adverſaire, où répondent l'un & l'autre des points des dez ſéparément, ſont couvertes, & que celles de la table de ſon *petit jan*, où vont les mêmes points joints enſemble, ſont découvertes.

On ſe ſert encore de ce terme de *jan qui ne peut*, pour le *coin* battu à faux, comme pour une dame qui ne peut être jouée.

Chapitre IV.

Du coin de repos.

CE *coin* eſt bien nommé *coin de repos* : Tant qu'on ne l'a point, on eſt très-expoſé à être *battu*, lorſque l'adverſaire a le ſien, & particulièrement bien des dames dans la table de ſon *grand jan*, ſoit *caſes*, ou *demi-caſes*; il ne faut donc pas négliger de le prendre, dès qu'on en trouve l'occaſion favorable. Pour cet effet il eſt bon de ſe conſerver, autant qu'on le peut, une ou deux dames ſur la cinquième *flèche* du *petit jan*, qu'on appelle le *coin bourgeois* *, afin d'avoir des ſix à jouer, pour prendre ce *coin de repos*.

Celui qui le prend le premier, peut *battre* celui de l'adverſaire; & il le *bat* effectivement, lorſqu'ayant des dames dans la table de ſon *grand jan*, ſoit *caſes*, ou *demi-caſes*, le nombre des dez vont, l'un & l'autre de deux de ſes dames, directement au *coin* de l'adverſaire : Ce coup par *ſimple* vaut quatre points, & ſix par *doublet*; mais on ne peut *battre* le *coin* de l'adverſaire, d'un ou deux as, qu'on n'ait une ou deux dames en *ſur-caſe* * ſur le ſien.

Il faut obſerver que, quand on n'a point ſon *coin*, ni l'adverſaire le ſien, on peut le prendre par *puiſſance*; c'eſt-à-dire, quand on amene ſix cinq, on le prend par cinq & quatre; de même quand on amene quatre & deux, par trois & as, &c. mais il n'eſt permis de le prendre par *puiſſance*, que quand on n'a point de dames, avec leſquelles on puiſſe le prendre par *effet*; & comme on ne peut prendre ſon *coin* qu'en y mettant deux dames à la fois, de même on ne peut les

en ôter pour paſſer dans les *tables* de l'adverſaire, & y faire le *jan de retour*, que toutes deux enſemble; & pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd deux points : C'eſt ce qui s'apprend facilement en jouant.

Chapitre V.

Des combinaiſons des dez.

POur connoître les coups qui ſont pour ou contre ſoi, il eſt à propos de ſavoir combien il y a de *combinaiſons* des deux dez, afin de s'en garantir dans les circonſtances critiques, ou d'en tirer avantage dans les occaſions où l'on peut avancer ſes dames, pour les faire *battre à faux* par l'adverſaire.

On ſait par expérience, qu'il y a trentre-ſix *combinaiſons* des deux dez, ſavoir vingt-une *ſenſibles* & *réelles*, & quinze *réelles inſenſibles*, comme il eſt expliqué ci-après.

Le ſept qui eſt le milieu des dez, a le plus de combinaiſons : Il arrive de ſix façons, & par conſéquent il a ſix combinaiſons à lui ſeul, en y comprenant les *réelles inſenſibles*.

EXPLICATION.

Le ſept arrive de ſix façons, ci . . .	*6* façons,	& à *6* combinaiſons.	
8 & 6 de chacun .	5 id. .	10 id.	enſemble.
9 & 5, id. . .	4 id. .	8 id.	id.
10 & 4, id. . .	3 id. .	6 id.	id.
11 & 3, id. . .	2 id. .	4 id.	id.
12 & 2, ainſi que tous les doublets .	1 id. .	2 id.	id.
Preuve . .		36	

On peut faire une autre preuve, en multipliant les points d'un dez qui sont six, avec les points de l'autre dez qui sont aussi six, & on trouvera que six fois six sont trentre-six.

Puisque le sept a le plus de *combinaisons*, il est constant qu'il doit arriver le plus souvent; c'est pourquoi il est à propos de découvrir la dame où va ce nombre, en comptant du *coin* de l'adversaire, quand on n'aura à craindre que deux coups, comme cinq & deux, deux & cinq †, & à espérer quatre coups, comme six & as, as & six, quatre & trois, trois & quatre.

Les *doublets* doivent être par conséquent moins rarés que les coups *simples*, parce que ceux-ci ne se trouvent qu'une fois dans les deux dez, & que les autres s'y rencontrent, deux, trois, quatre, & cinq fois, en y comprenant les *combinaisons réelles insensibles.*

La regle qu'on vient d'exposer, sert aussi à prouver que sept est le milieu des deux dez, quoiqu'ils ne puissent produire plus de douze points. Pour rendre cette preuve sensible, on prend le plus fort point d'un dez, qui est six, avec le plus foible de l'autre, qui est un, cela fait sept; & en supposant que les dez qui représentoit le six, soit l'as le coup suivant, & que celui qui étoit l'as, soit le six, qui font aussi sept, on aura amené en ces deux coups quatorze: D'où l'on doit conclure que le milieu des deux dez est sept.

Pour connoître combien il y a de coups contre soi, il faut ajouter dix au nombre sur lequel on

---

† *Le dez qui a amené le quatre, le coup suivant peut être le trois; & celui qui étoit le trois, le coup suivant peut être le quatre: Ainsi quoiqu'on amene le même nombre, ce n'est pas toujours les mêmes dez qui l'on produit.*

eſt découvert; cette regle eſt certaine; & ſi on eſt découvert ſur un cinq, en *combinant* bien, on trouve que l'on a quinze coups contre ſoi, & ſur le ſix, ſeize.

Sur trente-ſix points qu'on peut faire.

Le 6 a	16.	combinaiſons.
Le 5 en a	15.	
Le 4 en a	14.	
Le 3 en a	13.	
Le 2 en a	12.	
Le 1 en a	11.	

Des onze nombres qu'on peut faire avec deux dez, cinq ſe peuvent faire d'un dez ſeul, & avec les deux dez enſemble, comme 6, 5, 4, 3 & 2; au lieu que 12, 11, 10, 9, 8 & 7 ne peuvent ſe faire qu'avec deux dez.

Chapitre VI.

Regles du Trictrac.

D*Ame touchée, dame jouée*, à moins qu'on n'ait pris la précaution de dire *j'adoube* *.

Qui caſe mal, peut être contraint, dès qu'il a touché ſes dames, de reſter où il eſt, ou de jouer d'une ſeule dame (s'il ſe peut) les deux nombres que ſes dez lui ont produits.

Quand on gagne des points, en ſecond, qui doivent être marqués *bredouille*, & qu'on oublie de les marquer avec deux jettons, on ne peut marquer partie *bredouille*, & on ne doit marquer qu'un trou.

Qui marque plus, ou moins qu'il ne doit marquer, & oublie à marquer les points qu'il gagne

de ſon dez, ou de celui de l'adverſaire, eſt envoyé à *l'école* * du plus, comme du moins, & de ce qu'il a oublié de marquer.

Il arrive quelquefois, qu'un joueur fait des *écoles* exprès, pour empêcher l'adverſaire de lever ſes dames, & de *s'en aller*, ce qui le conduiroit à perdre le *tour*. Il eſt bon alors d'examiner s'il eſt de notre avantage de lui laiſſer faire cette *école*, & de la marquer : Cela dépend de nous; & nous devons conſulter là-deſſus la diſpoſition de notre jeu, & celui de notre adverſaire.

On eſt maître de laiſſer faire *l'école* ſans la marquer, ou de forcer l'adverſaire de marquer les points qu'il gagne : S'il en marque ſans les gagner, de l'obliger de reculer ſon jetton, pour empêcher de faire *l'école;* mais il faut obſerver que tout ceci ſe doit faire avant de jouer un autre coup, autrement on n'y ſeroit plus reçu.

Il n'eſt pas permis pour le bien de ſon jeu, de n'envoyer à *l'école* que de deux, quatre, ou ſix points; les regles de ce jeu veulent qu'on y envoye de tous les points que le joueur n'a pas marqué; enſorte que celui qui a fait *l'école*, s'il y trouve ſon avantage, peut obliger de marquer ſon *école* toute entière.

On n'envoie point à *l'école* de *l'école* *; mais celui qui envoye mal-à-propos à *l'école*, & a marqué les points, eſt envoyé à *l'école*, de ce qu'il a marqué mal-à-propos, & on l'oblige de démarquer les points de cette prétendue *école*.

Qui dit, *je gagne huit points*, & n'en marque que ſix, eſt envoyé à *l'école* de deux points; & de même qui dit, *je gagne ſix points*, & en marque huit, eſt envoyé à *l'école*, des deux points qu'il a marqués de trop.

Tant qu'on n'a point joué, ni touché ſes dames, ſi on gagne huit, ou dix points, & qu'on n'en ait marqué que quatre, ou tel autre nombre

au-dessous de ce qu'on a gagné, on est reçu à marquer le surplus, quoiqu'on ait quitté son jetton, parce qu'on peut toujours l'avancer : Il n'en est pas de même de celui qui a marqué de trop ; car *l'école* du trop marqué, est faite dès qu'il a quitté son jetton, parce qu'on ne peut le reculer.

Quand on veut *s'en aller*, & qu'on a des points de reste au-delà des douze pour le trou, il ne faut pas les marquer, autrement il ne seroit plus permis de *s'en aller.*

Celui qui *s'en va*, après avoir marqué le trou qu'il a gagné de ses dez, & qui a oublié à démarquer ses points, ne peut être envoyé à *l'école* de ces points marqués ; cependant il faut les démarquer, parce qu'il ne doit plus lui en rester.

Si au contraire il *tient*, & qu'il oublie (après avoir marqué son trou) de démarquer les points qui lui ont servi à le prendre, il est envoyé à *l'école* des points marqués ; si cependant il en avoit au-delà des douze, il n'est envoyé à *l'école*, que de ce qui est marqué de plus que ce qui doit lui en rester.

Celui qui gagnant deux trous, n'en marque qu'un, n'est pas reçu à marquer l'autre, dès qu'il y a eu un coup de joué : Aussi ne peut-il être renvoyé à *l'école* de ce trou, parce qu'on n'envoie point à *l'école* des trous, quoiqu'on puisse y être envoyé de plus que d'un trou, en points oubliés à marquer.

Celui qui a marqué des points pour le *plein* qu'il auroit pu faire, & que cependant il n'a pas fait, pour avoir touché une autre dame que celle qui devoit y servir, est envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué, & obligé à jouer la dame qu'il a touchée : Si cependant il étoit plus avantageux à l'adversaire de faire le *plein*, il peut y contraindre, & ne marque pas moins pour lui les points de *l'école.*

L'adverſaire ne peut obliger de paſſer une dame dans ſa première table, pour conſerver le *petit jan*, tant qu'il peut faire le ſien, & par la même raiſon on ne peut, pour conſerver le *grand jan*, paſſer une dame dans le ſien, pour y reſter, tant qu'il peut le faire; cependant on peut emprunter ce paſſage, quand il eſt vuide, pour tranſporter une dame dans la table de ſon *petit jan*, s'il n'y en a point à la *flèche* juſqu'où va le nombre des deux dez.

Il eſt permis de changer de dez, & d'arrêter avec le bas du cornet un dez qui pirouette, comme auſſi de *rompre* ceux de l'adverſaire à la ſortie du cornet, ſi on craint quelque coup dangereux; mais il faut *rompre* très-promptement, de ſorte que ni l'un ni l'autre ne puiſſe dire, quel nombre avoient amené les dez; il ne faut cependant pas *rompre* ſouvent, car on ſe feroit paſſer pour mauvais joueur.

Quand on eſt convenu de ne point *rompre*, ſi on rompt les dez, l'adverſaire peut jouer le nombre qui lui eſt le plus avantageux.

Il ne faut point lever les dez, que celui qui les a joués, ne les ait vus & nommés.

Les dez qui vont ſur les *bandes*, & ceux qui ne ſont point ſur leur cube, quoique dans le Trictrac, ſont nuls.

Quand un dez ſe caſſe, la partie qui paroît ſe compte, le coup eſt bon; ſi cependant les deux faces caſſées étoiens deſſous, & que les deux autres repréſentaſſent chacune leurs points, le coup eſt nul, parce qu'on ne joue point avec trois dez.

On ne peut mettre, en faiſant le *jan de retour*, une ni deux dames dans le *coin* de l'adverſaire, quoiqu'il ne l'ait plus, & qu'il ne puiſſe le reprendre; on peut cependant, lorſqu'il eſt vuide, y emprunter paſſage.

Quand on a quitté le *coin de repos*, on peut le reprendre, *par puissance*, ou *par effet*; dans le premier cas il faut que l'adversaire n'ait plus le sien.

On ne peut lever au *jan de retour*, que toutes les dames ne soient passées dans cette *table*, à moins que ce ne soit pour conserver ce *plein*, pour-lors on peut jouer *tout d'une*, sur la *bande* même plus d'une fois si le cas arrive.

On est obligé de jouer dans la table du *jan de retour*, tout ce qui peut y être joué; par la même raison on ne doit jamais tirer une dame *hors du Trictrac* * que par défaut, c'est-à-dire, quand les points excedent le nombre de *flèches* qui se trouvent entre la dame la plus reculée, & le bord du Trictrac.

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple*; si c'est un *doublet*, il gagne six points, & a le dez pour recommencer.

Chapitre VII.

Conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

En commençant à jouer, il est bon de mettre *tout à bas*, les points au-dessous de six, & *tout d'une*, quand on amene six & as, six deux, & six trois.

Il faut beaucoup d'attention à ce Jeu, & se faire un usage, quand on a joué les dez, de regarder si on ne bat pas l'adversaire, soit son *coin*, ou ses *dames découvertes*, d'une ou de plusieurs façons.

On doit profiter de toutes les occasions que l'on a de faire des *cases*, & cependant ne point trop se découvrir, ni trop avancer son jeu, de

crainte de *passer les dames*, & de rendre le *plein* difficile.

Il faut se conserver, autant qu'on le peut des six à jouer, soit pour *remplir*, ou pour prendre le *coin du repos*.

On ne doit point tenter de faire *le petit jan*, à moins qu'on n'amene, en commençant des as, deux & trois : Deux ou trois coups doivent en décider.

Quand l'adversaire s'arrête à faire le *petit jan*, il faut *avancer son jeu*, en jouant *tout d'une*, & étendre ses dames dans la table du *grand jan*, afin de prendre plutôt le *coin*, battre le sien, & ses *dames découvertes*.

On doit faire par préférence la septième *case*, qui est la *case du diable*; & quand on aura le choix de plusieurs *cases*, préférer celles à la suite des autres.

On doit s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à l'adversaire, & se découvrir sur ces nombres principalement quand il n'aura qu'un coup pour lui, & qu'il y en aura deux contre.

Quand le *grand jan* de l'adversaire est fait, si son jeu est pressé, il faut remarquer quel nombre il ne pourroit jouer sans *rompre*, comme *sonnés*, six cinq, *quines*, six quatre, &c. ; ôter les dames qui sont sur la *flèche* où vont ces nombres ; on l'oblige par-là de *rompre*, & de passer sa dame dans la table de votre *petit jan*.

Quand le jeu de l'adversaire est mauvais, & qu'il ne lui manque que quatre points pour achever son trou, ile st bon de se couvrir, afin qu'il ne batte point, car s'il bat, il marque le trou *partie une*, ou *deux*, & *s'en va*.

Si son jeu étant dans cette disposition, on lui donnoit, en le *battant à faux*, suffisamment de points pour achever le trou, & qu'il affectât de

ne s'en point appercevoir, il faut l'obliger à marquer ces points : Par ce moyen il ne peut *s'en aller*. Si cependant il ne manquoit que les points de cette *école*, volontaire, ou non, pour achever le trou, on doit en profiter, parce que l'on efface tous ses points.

Quand on fait son *grand jan*, il est bon de se rendre maître du jeu, afin de *s'en aller* quand on aura gagné le trou, principalement quand le jeu de l'adversaire est bien préparé. On y réussit, en couvrant, ou en ôtant les dames qu'il pourroit *battre à faux*, par *jan qui ne peut* : Mais s'il avoit encore deux cases à faire, où qu'il n'eût point son coin, on ne risque rien d'étendre ses dames dans la table du *petit jan*, pour les faire *battre à faux*.

Pour conserver le *grand jan* plus longtems, on doit passer ses Dames, autant qu'on le peut, sur la première *flèche* de sa seconde table, pour s'ôter les six à jouer; parce que si on en amene un, on conserve, ne l'ayant pas à jouer, & l'adversaire ne marque que deux points pour chaque dame qu'on ne joue pas.

Quand on est obligé de *rompre* le *grand jan* par cinq & quatre, & que l'adversaire est aussi prêt de *rompre*, il est quelquefois plus avantageux de découvrir deux dames au risque qu'elles soient battues, que de livrer *passage* : Par ce moyen, s'il amene cinq, il est aussi obligé de *rompre*.

On nomme *enfilade*, lorsque les dez sont totalement contraires, & qu'on ne peut faire le *plein*, Si ce malheur arrive, & qu'il reste encore une, ou deux *cases* à faire, il faut mettre des dames sur ces *flèches* vuides : On bouche par ce moyen le *passage* à l'adversaire; & si son jeu est avancé, on l'oblige de *s'en aller* après avoir marqué les points qu'il a gagnés pour son *plein*, & avoir battu: Cependant, s'il ne lui falloit plus qu'un ou deux

trous

trous pour gagner la partie, il faudroit jouer autrement.

Quand l'adverſaire a fait ſon *plein*, & qu'on n'a point encore ſon coin, il faut le prendre, quand on devroit ſe découvrir; car tous les coups qu'il joueroit, outre quatre points, que chacun d'eux lui vaudroit, pour *conſerver*, il battroit encore ce *coin*, qui lui vaudroit chaque coup quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*.

Il faut faire attention, quand on paſſe au *jan de retour*, de ſortir du *coin*, quand on eſt prêt de *remplir*, & particuliérement lorſque l'adverſaire n'a plus que deux *caſes* dans la table de ſon *grand jan*; autrement on ſeroit obligé de paſſer ſes dames, ſi on amenoit un, ou deux as, & on manqueroit le *plein de retour*.

Il faut jouer, autant qu'il ſera poſſible, ſuivant les regles, & la poſition de ſon jeu, & de celui de l'adverſaire; mais avoir beaucoup de prudence, & ne pas tenir ſans une eſpece de certitude de n'être point *enfilé*.

On ne parvient point à bien jouer au Triĉtrac, qu'on ne ſe faſſe une grande habitude, dès qu'on a joué les dez, de regarder avant de toucher ſes dames, ſi on ne bat point celles de l'adverſaire, ou ſon *coin*; les habiles joueurs voient même d'un coup d'œil, avant de jouer, ou que l'adverſaire joue, tout ce qui eſt pour, ou contre: Auſſi ne fait-on plus d'*école* quand on eſt parvenu à ce degré.

Chapitre VIII.

Explication des termes généraux.

A.

A*Battre du bois*, c'eſt exprimer les points des dez, en abattant du *talon*, ou *piles*, deux dames

à la fois, qui servent à faire le *petit jan*, si le cas arrive, & par la suite des *cases*, dans la table du *grand jan*.

Adouber, *j'adoube* : Mot de précaution, dont on se sert pour avoir la liberté de toucher ses dames, & les arranger.

Aller, *s'en aller* : Terme dont on se sert, quand on a gagné un, ou plusieurs trous de son dez, & que son jeu n'est pas si beau que celui de l'adversaire, alors on dit, *je m'en vais* : On leve les dames pour les remettre en *piles*, & on recommence.

Avancer. On entend par *avancer son jeu*, jouer ses dames dans la table de son *grand jan*, pour prendre plutôt son *coin*, battre celui de l'adversaire, & ses dames découvertes, s'il s'arrête à faire son *petit jan*.

B.

Bandes. Ce sont les bords percés vis-à-vis des *fléches*. Chaque Joueur y marque les trous qu'il gagne : Celui qui joue les dez, doit toujours les faire toucher la bande de l'adversaire, & au *jan de retour* on compte la bande pour une *fléche* ou lame.

Batire. Se dit du *coin* de l'adversaire, ou de ses dames, si elles sont découvertes, & que les points des dez aillent des dames du Joueur à ce *coin* vuide, ou à ces dames découvertes.

Battre à faux. Quand l'un & l'autre des points des dez du Joueur répondent à deux *fléches* garnies de deux dames ou cases, & que les deux point réunis vont à une autre dame découverte, on appelle cela *batire à faux*, ou par *jan qui ne peut* : Elle vaut autant à l'adversaire, qu'elle eût valu au Joueur, s'il l'eût battue pour lui.

Battre à faux. Se faire donner des points. Il est quelquefois à propos de découvrir ses dames, pour se faire *battre à faux* & donner des points; comme il est prudent de les couvrir, suivant les circonstances de son jeu.

Bezet, ou *ambezas*. Se disent l'un ou l'autre quand on amene deux as.

Bredouille. Quand l'un des Joueurs gagne douze points de suite, sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux trous; ce qu'on appelle *partie bredouille*. Celui qui gagne des points en second, pour faire voir qu'il est en *bredouille*, les marque avec deux jettons, qu'on nomme aussi *bredouilles* : On appelle aussi *grande bredouille*, une partie gagnée sans que l'adversaire ait pris un trou.

C.

Carmes. Quand les dez amenent deux quatre, on les nomme ainsi.

Case. On nomme *case*, deux dames sur une même *flèche*, & quand il n'y en a qu'une, c'est une *demi-case*, ou dame découverte, qui peut être battue.

Case du diable, est la septième en comptant des piles ou talon : On la nomme ainsi, parce que le *plein* se fait difficilement, quand il s'acheve par cette *case*.

Case de l'écolier, est la plus proche du *coin de repos*, & la dixième en comptant du talon. Les habiles Joueurs tâchent, autant qu'ils le peuvent, de finir le *plein* par cette *case*.

Cases alternes, se dit des cases, entre chacune desquelles il y a une *flèche* vuide : Elles rendent le *plein* difficile, & mettent celui qui les a, en danger d'être souvent battu.

Caser, ou faire des *cases*, est placer deux dames sur la même *flèche*.

Fausse case. Celui qui voulant faire une *case*, se trompe & touche une autre dame que celle qui y peut servir, fait *fausse case*, & est obligé de remettre cette dame à sa place, ou l'adversaire peut la lui faire jouer à sa volonté.

Surcase, ou *dame surnuméraire*, *est une* troisiè me dame sur une *case* déjà faite.

Coin de repos, est la onzième *case*. Il ne se pet prendre qu'en y mettant deux dames à la fois & on ne peut le quitter, pour passer au *jan c retour*, qu'en les ôtant de même toutes deu ensemble. Ce *coin* se prend par *puissance*, quan l'adversaire n'a pas le sien; mais quand on l peut prendre par *effet*; il n'est pas permis de l prendre par *puissance*.

Coin bourgeois, est la cinquième case, dans l table du *petit jan* : Il est à propos d'y avoir ur ou deux dames, pour faciliter la prise du *coi de repos*, quand on ne l'a pas.

Combinaison, s'entend du calcul des différe points des dez, pour connoître les coups q sont pour ou contre soi, se procurer l'avanta des premiers, en se faisant *battre à faux*, & év ter les derniers, en se couvrant à propos.

Conserver, s'applique à tous les *jans*. Chaqu coup que l'on joue, & que l'on *conserve*, c gagne des points.

Conserver par impuissance. On conserve p *impuissance* au *plein du grand jan*, quand on r rompt point faute de *passage*, & qu'on ne pe jouer ; on gagne comme si on conservoit (jouant; mais l'adversaire marque deux point pour chaque dame non jouée.

D.

Dame couverte, est mettre une seconde dan sur une *fléche*, où il n'y a qu'une *demi-case*.

Dame découverte, est une *fléche* sur laquelle n'y a qu'une dame qu'on appelle *demi-case*.

Dame avanturée, est celle qu'on avance tou seule, & qu'on ne prevoit pas pouvoir couvi promptement.

Dame passée, s'entend de celle qui ne peut pl servir à faire *le plein*, parce qu'elle se trou

au-delà des *flèches vuides.* On se sert aussi de ce terme au *petit jan*, & *jan de retour;* & de même lorsqu'une dame peut passer (quand il y a passage libre) dans les tables de l'adversaire.

Dame non jouée } s'expriment par le terme
Dame battue à faux } de *jan qui ne peut.*

Dame touchée, dame jouée, est une regle de rigueur établie pour celui qui touche une dame l'une pour l'autre, qu'il est forcé de jouer à la *flèche* où elle va, quelque désavantageuse que lui soit cette place, à moins qu'avant de la toucher il n'ait dit *j'adoube.*

Débredouiller. On entend par ce terme interrompre l'adversaire dans les points qu'il a gagnés; & s'il les avoit marqués avec deux jettons, il faut en ôter un pour le *débredouiller :* Quand on est *débredouillé* de part & d'autre, celui qui gagne le premier douze points, ne marque qu'un trou, ce qu'on appelle *partie simple.*

Doublet. On appelle *doublet* deux dez dont les points sont semblables, comme *ternes*, *carmes*, *&c.*

Double doublet. On se sert de ce terme quand les points des dez sont pareils, & qu'on bat, ou remplit de deux façons.

Double deux, est quand les dez amenent deux deux.

E.

Ecole. On dit faire une *école*, marquer une *école*, ou envoyer à l'*école*, quand l'un des Joueurs oubliant de marquer les points qu'il gagne, l'adversaire les marque pour lui; c'est ce qu'on appellé envoyer à *l'école.*

Ecole de l'école. On n'envoie point à *l'école de l'école*, c'est-à-dire, que si on fait une *école*, oubliant de marquer les points qu'on gagne, l'adversaire ne s'en apperçoit pas, ou oublie de les

marquer; on ne peut l'envoyer à *l'école* parce qu'il n'y a pas envoyé.

Fausse école. Celui qui, croyant que l'adversaire fait une *école*, marque les points de cette prétendue *école*, est envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué mal-à-propos; c'est ce qu'on appelle *fausse école*, & non envoyer à *l'école de l'école.*

Effet, se dit du *coin* qu'on ne peut prendre par *puissance*, quand on peut le prendre par *effet.*

Enfilade, être *enfilé*: C'est rompre son *plein*, découvrir ses dames, & donner passage à l'adversaire, au moyen duquel il tient plus longtems, & marque des points pour son *plein*, pour les dames qu'il bat, & pour celles qu'on ne peut jouer.

Etendre son jeu, est le disposer de façon à se ménager des dames à jouer, pour remplir de plusieurs façons; & quand l'adversaire s'arrête à son *petit jan*, faire des *demi-cases*, afin de prendre son *coin* plus promptement, battre le sien, & battre ses dames découvertes.

F.

Flèches. Il y en a vingt-quatre, ordinairement blanches & vertes. Chaque Joueur en a douze; & on ne compte point celle d'où l'on part pour jouer, ainsi que pour battre.

Fichet. Chaque Joueur en a un, pour marquer les trous qu'il gagne.

H.

Hors du Trictrac, veut dire hors du Jeu, c'est pourquoi à mesure qu'on leve des dames, on les met dans l'autre table vuide, parce que sur la bande elles seroient en danger de tomber.

I.

Jans. Il y en a huit, que nous avons expliqués ici dans le Chapitre II: On se sert aussi de ce terme pour nommer les tables, & les distinguer.

Jan qui ne peut, est expliqué ci-devant à l'article *[illegible] dames battues à faux.*

Contre-jan, ou *jan qui ne peut*, eſt la même choſe. Il y a *contre-jan de deux tables*, & *Contre-jan de mézéas*, ci-devant expliqué pag. 6.

Petit jeu, ou *bas jeu* : On ſe ſert de ces termes quand les dez amenent *bezet*, deux & as, trois & deux, &c.

Impuiſſance, conſerver par *impuiſſance*, eſt expliqué ci-devant dans à l'article *Conſerver*.

Jouer ſon coup, c'eſt exprimer les points qu'on vient de faire, en poſant une ou deux dames ſur certaines *fléches*.

L.

Lames, ou *fléches*, ſont la même choſe.

Lever les Dames : C'eſt la même choſe que *s'en aller*. Au *jan de retour* on leve (quand toutes les dames ſont paſſées dans la table de ce jan) toutes les dames qui ne s'y peuvent jouer.

Loix. On dit *loix* du *coin*, loix du *plein*, ou *grand jan*, de même que du *jan de retour* : On ne doit point s'en écarter.

M.

Marche du Trictrac, s'entend du droit que chaque Joueur a de faire le tour des tables, en commençant à ſon *talon*, & finiſſant à celui de l'adverſaire.

Marquer les points & les trous. On marque les points avec les jettons, & les trous avec les fichets. La façon de marquer les points eſt expliquée, pag. 3.

Mettre une dame dedans, s'entend lorſqu'il ne reſte plus qu'une *caſe* à faire dans l'un ou l'autre des *jans*, ou *pleins*, & qu'on met une dame ſeule ſur la *fléche* vuide, pour avoir une occaſion prochaine de remplir d'une ou de pluſieurs façons.

O.

Outrepaſſer. Il eſt permis à un Joueur de paſſer ſes dames dans le *petit jan* de l'adverſaire, lorſ-

que le paſſage qu'il emprunte pour repoſer eſt vuide : C'eſt ce qu'on appelle *outrepaſſer*.

P.

Partie bredouille, *Partie une & deux ſans bouger*, *Partie une & deux*, ſe dit quand on gagne douze points de ſuite, ſans être interrompu par l'adverſaire, & qu'on marque deux trous. Si on les gagne d'un ſeul coup, & qu'on ait déjà des points marqués en *bredouille*, c'eſt *partie une & deux ſans bouger*; c'eſt-à-dire, que celui qui gagne les trous ne dérange point ſon jetton, mais il ôte celui de l'adverſaire dont il efface les points.

Partie ſimple, *Partie ſimple ſans bouger*, *Partie ſimple*, s'entend de même qu'il eſt expliqué ci-deſſus, avec cette différence qu'on ne marque qu'un trou.

REMARQUE.

Quand les Joueurs n'ont chacun qu'un jetton ſur jeu, c'eſt une marque qu'il n'y a point de bredouille; *mais quand il n'y a qu'un jetton ou trois ſur jeu, c'eſt une preuve que l'un des deux Joueurs eſt en* bredouille.

Paſſage ouvert. C'eſt une *flêche* totalement vuide, ſur laquelle on emprunte *paſſage* pour jouer une dame plus loin, ou une *flêche* où il n'y a qu'une dame ſur laquelle on ſe repoſe pour battre plus loin une autre dame découverte, en aſſemblant les nombres des deux dez.

Paſſage fermé, eſt une *flêche* où il y a deux dames qui empêchent que le Joueur ne puiſſe en paſſer une des ſiennes dans la table du *petit jan* de l'adverſaire; & on ne bat jamais à faux que par un paſſage fermé.

Paſſer ſon jeu, eſt quand on eſt obligé de jouer les dames ſans eſpoir de pouvoir remplir.

Paſſer au retour, c'eſt entrer dans le jeu de l'adverſaire, quand il y a paſſage.

Plein; veut dire deux dames ſur chacune des ſix *flèches* d'une table. Il s'applique au *petit jan*, au *grand jan*, & au *jan de retour*.

Piles, ou *talon*. On nomme *piles*, ou *talon* la première *flèche* où l'on range les dames en commençant.

Pile de malheur. C'eſt quand les quinze dames d'un Joueur ſont toutes ſur ſon *coin de repos*. Elle arrive rarement. On étoit autrefois dans l'uſage quand on faiſoit cette *pile*, de marquer quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*, & les mêmes points pour autant de coups que l'on jouoit, & qu'on la conſervoit; mais, n'ayant pas été du goût de nombre de Joueurs, on a aboli cet uſage, ainſi que pluſieurs autres dont il eſt inutile de parler.

Privilege, ſe dit des *jans*, où l'on conſerve par *impuiſſance*, comme il eſt ci-devant expliqué au mot *Impuiſſance*. Le privilege du *jan de retour* eſt de jouer *tout d'une*, & de compter la bande pour une *flèche*. On appelle encore *privilege* le droit qu'un Joueur a de rompre le dez de l'adverſaire.

Q.

Quines. On ſe ſert de ce terme quand les dez amenent deux cinq.

R.

Remplir, eſt expliqué ci-deſſus à l'article *plein*.

Remplir en paſſant, ſe dit quand l'un des Joueurs peut, de l'une de ſes dames, couvrir la dernière *demi-caſe* de l'un de ſes *jans*, & qu'il eſt obligé de lever, ou de découvrir une autre dame plus éloignée, n'en ayant d'autre pour exprimer les points de ſon autre dez.

Refaire ſon plein. Quand on a rompu, on peut *refaire ſon plein* une ſeconde, & même une troiſième fois, ſi les dez ſont favorables.

Rentrer en bredouille. On ſe ſert de ce terme quand l'un des Joueurs ayant été *débredouillé*.

fait un grand coup qui lui procure l'avantage de marquer trois trous à la fois, & quelquefois cinq.

Repos pour battre, s'entend lorsque l'adversaire a une *dame* découverte dans la *table* de son *grand jan* qu'on bat de l'un des dez : C'est un *passage* sur lequel on peut se *reposer*, comme sur une *flèche* vuide, pour battre une autre *dame* découverte dans la *table* de son *petit jan*, sur laquelle vont les points des deux dez joints ensemble.

Repos pour passer. On ne peut se reposer sur une *flèche* où il y a une *demi-case* pour passer au *jan de retour* : Il faut que la *flèche* soit totalement vuide, pour avoir ce *passage* permis.

Reprendre son coin. Quand on a quitté son *coin* on peut le *reprendre* par *effet*, ou par *puissance*, si l'adversaire n'a pas le sien.

Rompre son plein, c'est être obligé de lever l'une des dames qui le composent, faute de pouvoir exprimer les points des dez avec d'autres dames.

Rompre les dez, est expliqué au mot *Privilége*.

S.

Serrer son jeu, est extrêmement dangereux, c'est s'ôter la facilité de *remplir*, ce qu'on évite en se conservant, autant qu'on le peut, des cinq & des six à jouer.

Simple, coup simple. On entend par ces termes, deux dez dissemblables, comme trois & deux, cinq & quatre, deux & as, &c.

Sonnés. Terme de Trictrac, qui signifie les deux six, quand ils viennent ensemble.

Sortir les dames. On se sert de ce terme au *jan de retour*, quand on tire les dames hors du Trictrac.

Surcase. Voyez *Dame surnuméraire*, c'est la même chose.

T.

Tablier, [illegible] *tablier* est généralement

tout le Triĉtrac; & les quatre *tables* en font la plus grande partie : Pour les diſtinguer on leur donne les noms des *jans* qui s'y font.

Talon, ou *piles*, c'eſt la même choſe. Voyez *Piles*.

Tenir, *ne pas s'en aller*. Il eſt permis au joueur qui marque un, ou pluſieurs trous provenus des points de ſes dez, de *tenir*, ou de *s'en aller* : On eſt obligé de *tenir*, quand le trou, ou les points pour l'achever, proviennent du dez de l'adverſaire.

Ternes, ſignifie les deux trois, quand il viennent enſemble.

Tour du Triĉtrac. Il faut douze trous pour gagner le *tour*, qui ſignifie la *partie* entière.

Tourner une caſe, ou *revirer*, ſe dit quand d'une *caſe* déjà faite on ôte une dame pour en compoſer une autre *caſe* entière, en y joignant une autre dame : Les bons joueurs ne négligent pas cette occaſion, quand elle ſe préſente.

Tout à bas. On ſe ſert de ce terme, quand pour exprimer les points des dez on abat, ou joue deux dames des *piles*.

Tout d'une, ſe joue d'une ſeule dame des *piles*, ou par *tranſport*, lorſqu'elle eſt abattue.

Tranſport. On appelle *jouer par tranſport* toutes les dames qui ſont abattues des *piles*, dont on fait des *caſes*, ou *demi-caſes*.

Chapitre IX.

Tarif de la valeur des différens Coups contenus en ce Traité.

		points.
LE Jan de trois coups vaut	. .	4.
Le Jan de deux tables vaut par ſimple	.	4.
Par doublet	. . . . . .	6.

	points.
Le Contre-Jan de deux tables par ſimple.	4.
Par doublet	6.
Le Jan de méſéas par ſimple . . .	4.
Par doublet	6.

Tous les Jans.

Remplir quelque Jan que ce ſoit, vaut par ſimple	4.
Par doublet	6.
Remplir de deux façons. . . .	8.
Remplir de trois façons. . . .	12.
Tant qu'on conſerve pour chaque coup que l'on joue par ſimple . . .	4.
Par doublet	6.

Dames battues dans la Table du petit Jan.

Chaque dame battue dans la table du petit Jan, d'une façon par ſimple . .	4.
De deux façons	8.
De trois façons	12.
Par doublet d'une façon	6.
Par doublet de deux façons, autrement dit par double doublet . . .	12.

Dames battues dans la Table du grand Jan.

Chaque dame battue dans la table du grand Jan d'une façon par ſimple . . .	2.
De deux façons	4.
De trois façons	6.
Par doublet d'une façon	4.
Par double doublet	8.
Battre le coin par ſimple	4.
Par doublet	6.
Pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd	2.

Il n'importe que le coup ſoit de dez ſimples ou doublet, mais on eſt obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.

points.

Celui qui a levé le premier au Jan de retour, gagne lorsque son dernier coup est simple . . . . 4.

Par doublet . . . . 6.

& a le dez pour recommencer.

Jan qui ne peut, ou chaque dame battue à faux, vaut autant à l'adversaire qu'elle eût valu au joueur, s'il l'eût battue pour lui.

Les Ecoles sont toutes d'autant de points qu'en a oublié, ou qu'en a marqué de trop celui qui les a faites.

LE NOUVEAU JEU DE DEZ ANGLOIS, OU CRABS,

Avec ses Chances & Différences.

I.

IL se joue avec deux Dez, marqués chacun de 21 points.

II.

Il est composé de deux Chances : La première est pour ceux qui jouent contre celui qui tient les Dez, laquelle se publie par celui qui marque le jeu : Par exemple, 5 *à la main*, & la seconde Chance est pour celui qui tient les Dez. Lorsque cette deuxième Chance est tirée : Par exemple 6, le Marqueur publie 6 à 5, ce qui fait observer qu'on nomme toujours la Chance de celui qui tient les Dez, la première.

III.

La première Chance se tire des nombres 5, 6, 7, 8, 9, en sorte que celui qui tient les Dez, doit les jouer jusqu'à ce qu'il obtienne un de ces nombres.

IV.

Quand la première Chance est tirée, tous les nombres deviennent Chances; savoir, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

V.

Si celui qui tient les Dez a donné pour Chance 5, ou 9, tire pour deuxième Chance, 2, 3, 11, 12, il perd, & cette perte s'appelle *Crabs*.

VI.

S'il a donné pour première Chance le nombre de 7, & s'il amene pour deuxième Chance le nombre de 11, il gagne.

VII.

Ayant amené pour première Chance le nombre 6, ou 8, & s'il amene le nombre 12 pour la seconde, il gagne; & s'il amene les nombres de 2, 3, ou 11, il perd *Crabs*.

VIII.

S'il répéte la première Chance; savoir, celui des nombres 5, 6, 7, 8, 9, qu'il avoit amené pour première Chance, il gagne. Ce coup s'appelle *Nick*.

IX.

Quand il a tiré deux Chances, s'il répéte la sienne, il gagne; s'il répéte celle de ceux qui jouent contre lui, il perd.

X.

Quand celui qui tient les Dez a tiré la première Chance, il peut la refuter, & en tirer un autre; ceux qui jouent contre lui peuvent aussi annuller [coup] lorsqu'il le joue, & avant que les Dez

ſoient viſibles, on n'a qu'à dire ce mot, *Bas :* Il ſuffit qu'un ſeul le diſe, & même ſi l'un des intéreſſés poſe le doigt dans le cercle, ſans parler, le coup eſt barré, c'eſt-à-dire qu'il eſt nul.

XI.

Auſſi longtems que celui qui tient les Dez gagne ſa chance, il peut les retenir, & ne peut même poliment les quitter, ſinon après avoir paſſé trois fois; & lorſqu'il les abandonne, ils paſſent à celui qui eſt le plus proche en ordre de tour.

XII.

Si celui qui tient les Dez perd, après avoir tiré ſa première, ou deuxième Chance, les Dez paſſent à celui qui le joint en tour; & ſi celui-là ne veut pas les tenir, ils paſſent à celui qui le ſuit.

XIII.

S'il arrive que celui qui tient les Dez en faſſe ſauter un de la table, & que l'autre reſte ſur la table, celui-ci eſt compté pour bon; celui qui eſt tombé en bas de la table ſe rejoue, & il eſt compté avec l'autre. Si le Joueur touchoit le Dez qui reſte ſur la table avec celui qui a tombé à terre, & en rejouent, il perd.

XIV.

Lorſque les deux Chanſes ſont tirées, s'il arrivoit enſuite, en jettant les Dez, qu'ils ſe grouperoient, tellement que l'un couvrît l'autre, on découvre celui qui eſt maſqué, & il eſt compté avec celui qui le couvroit; mais ſi le haſard amenoit un Dez en partie ſur l'autre, celui qui tient les Dez tire doucement celui ſur lequel l'autre appuie, & celui-ci ſe compte pour bon du coté dont il tombe.

XV.

S'il arrive que celui qui jette les Dez touche avec l'un des Dez l'un des Joueurs, ou des Spectateurs, le coup eſt nul.

XVI.

Il n'est point permis de faire des paris illégaux : Par exemple, si une Chance est 4, & que l'autre soit de 6, 7, ou 8, celui qui a un de ces derniers nombres ne peut point parier égal contre 4, parce qu'on ne peut amener que deux fois 4, & on peut amener trois fois les nombres de 6, 7, 8.

XVII.

Quand le Joueur jette les Dez, ou nomme une Chance, il doit la nommer assez haut pour que le Marqueur puisse la répéter; & si le Marqueur se méprend, & en annonce une autre, le Joueur devra s'en tenir à celle que le Marqueur aura nommée, à moins qu'il ne la contredise auparavant de tirer la Chance.

XVIII.

Tous paris qui dépendent de la main, & de la Chance, de même que tout pari de proportion, seront aussi tenus pour bons, quand même l'argent du Joueur n'auroit pas été tenu.

XIX.

Quand le Joueur jette son coup, & ne frappe nulle part, on ne fait aucune déclaration de son jeu, il doit alors tenir tout ce qui est dans le cercle, & nulle part ailleurs.

XX.

Quand le Joueur tient seulement à une partie de ce qui lui est proposé, il doit alors frapper à celle qu'il a choisi, & dire assez haut pour être répété du Marqueur, *ici & ici seulement*; si le Joueur frappe à des marques, ou à un autre pari lui proposé, il doit aussi les déclarer assez haut pour qu'on puisse du moins l'entendre.

XXI.

S'il arrive quelques difficultés, elles se décident par la plurarité de ceux qui jouent, sauf qu'ils ne conviennent de s'en rapporter à quelques connoisseurs impartiaux.

CHANCES & DIFFÉRENCES.

Chances.	*Différences.*
4 à 5	4 contre 3
4 . . 6	5 . . 3
4 . . 7	6 . . 3
4 . . 8	5 . . 3
4 . . 9	4 . . 3
5 . . 6	5 . . 4
5 . . 7	3 . . 2
5 . . 8	5 . . 4
5 . . 9	égales.
5 . . 10	4 . . 3
6 . . 7	6 . . 5
6 . . 8	égales.
6 . . 9	5 . . 4
6 . . 10	5 . . 3
7 . . 8	6 . . 5
7 . . 9	3 . . 2
7 . . 10	2 . . 1
8 . . 9	5 . . 4
8 . . 10	5 . . 3
9 . . 10	4 . . 3

La Probabilité de Dez.

LE jeu de Dez eſt très-ancien : Les Dez antiques étoient des cubes de même que les nôtres. On s'en ſervoit de différentes manières, dont nous indiquerons les deux principales.

La première manière de jouer aux Dez, qui fut toujours à la mode, & que nous avons adoptée, étoit le Rafle. Celui qui amenoit le plus de

Point avec trois Dez emporteroit ce qu'il y avoit sur le jeu. Le plus beau coup étoit comme parmi nous, rafle de six, qu'on nommoit *Vénus*. Le plus mauvais coup étoit trois as. Outre ce qu'il y avoit sur le jeu, les perdans payoient encore pour chaque coup malheureux : Ce qu'ils n'avoient pas imaginé pour hausser le jeu : C'étoit plutôt une suite de leur principe, que les gens malheureux méritoient des peines par cela même, qu'ils étoient malheureux. Au reste, comme les Dez ont six faces, cela faisoit cinquante-six combinaisons de coups, savoir six rafles, trente coups, où il y a deux Dez semblables, & vingt, où les trois Dez sont différens.

La seconde manière de jouer aux Dez, généralement pratiquée chez les Grecs, & les Romains, étoit celle-ci : Celui qui tenoit les Dez, nommoit, avant que de jouer, le coup qu'il souhaitoit; quand il l'amenoit, il gagnoit le jeu : Ou bien il laissoit le choix à son adversaire de nommer le coup, & si pour-lors il arrivoit, il subissoit la loi, à laquelle il s'étoit soumis.

On n'a pas manqué de calculer la probabilité de gagner, ou de perdre à ce jeu. En voici les résultats. Il est visible qu'avec deux Dez on peut amener trente-six coups différens; car chacune des six faces du Dé peut se combiner six fois avec les six faces de l'autre. De même avec trois Dez on peut amener 36 fois six, ou 216 coups différens : Car chacune des 36 combinaisons des deux Dez peut se combiner six fois avec les six faces du troisième Dé; donc en général avec un nombre de Dez $=$ n le nombre des coups possibles est $= 6$ n.

Donc il y a 35 contre 1 à parier qu'on ne fera pas rafle de 1, de 2, de 3, de 4, de 5, de 6, avec deux Dez. Mais on trouveroit, qu'il y a deux manières de faire 3, trois de faire 4, quatre

de faire 5, cinq de faire 6, & six de faire 7, cinq de faire 8, quatre de faire 9, trois de faire 10, deux de faire 11, une de faire 12, ce qui est évident par la table suivante, qui exprime toutes les 36 combinaisons.

2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10
6	7	8	9	10	11
7	8	9	10	11	12

Dans la première colonne verticale de cette table, je suppose qu'un des Dez tombe successivement sur toutes ses faces, l'autre Dé amenant toujours un; dans la seconde colonne, que l'un des Dez amene toujours deux, l'autre amenant les six faces, &c. les nombres pareils se trouvent sur la même diagonale. On voit donc, que 7 est le nombre, qu'il est le plus avantageux de parier qu'on amenera avec deux Dez, & que 2 & 12 sont ceux, qui donnent le moins d'avantage. Si on prend la peine de former ainsi la table des combinaisons pour trois Dez, on aura six tables de 36 nombres chacune, dont la première aura 3 à gauche en haut, 13 à droite en bas, & la dernière aura 8 à gauche en haut, & 18 à droite en bas; & l'on verra par le moyen des diagonales, que le nombre de fois, que le nombre 8 peut arriver est égal à 21, qu'ainsi il y a 21 cas sur 216, pour que ce nombre arrive, qu'il y a 15 cas pour amener 7; 10 pour 6, 6 pour 5, 3 pour 4, 1 pour 3; que pour amener neuf il y a un nombre de combinaisons égal à 25, que

pour amener 10 il y a 27, que pour amener 11 il y a 27; que pour amener 12 il y a 25, que pour amener 13 il y a 21, que pour amener 14 il y a 15; que pour amener 15 il y a 10; que pour amener 16 il y a 6; que pour amener 17 il y a 3; & pour amener 18, une feule combinaifon. Ainfi 10 & 11 font les deux nombres, qu'il eft le plus avantageux de parier, qu'on amenera avec trois Dez; il y a à parier 27 fur 216, c'eft-à-dire 1 contre 8, qu'on les amenera; enfuite c'eft neuf, ou douze, enfuite c'eft huit, ou treize.

REGLES ET PRINCIPES

TOUCHANT LE JEU DE DOMINO,

Avec les décifions des meilleurs Joueurs.

Chapitre Premier.

Idée générale de ce Jeu.

CE Jeu formé de dez longs, plats & carrés, peut être fait de différentes matières; il eft ordinairement d'os ou d'ivoire, mais il eft plus propre lorfqu'il eft moitié os, ou moitié ivoire, & l'autre moitié de bois noirci, c'eft-à-dire, la moitié où les points font marqués eft deffous, & le bois noirci dont elle eft couverte fait l'autre

moitié ; c'eſt cette qualité qui regne aujourd'hui, & il paroît que le choix en eſt déterminé ; à tous égards cela doit être, car la propreté dont ce Jeu eſt, procure de l'habileté à jouer.

Ce Jeu peut avoir un nombre de dez conſidérables ; mais il eſt fixé à vingt-huit, & cette quantité ſuffit pour le rendre compliqué & intéreſſant dans les différentes manières de le jouer.

Dans ces vingt-huit dez il ſe trouve ſept eſpeces de dez qui commencent par le double blanc, & finiſſent par le double ſix : Ces dez forment enſemble un nombre de cent ſoixante-huit points.

Dans ces ſept eſpeces de dez il ſe trouve huit dez qui ont une même terminaiſon, c'eſt-à-dire, huit blancs, huit as, huit deux, huit trois, huit quatre, huit cinq, & huit ſix : On en compte huit, attendu qu'il ſe trouve deux blancs, dans le double blanc, ainſi des autres : Chaque ſorte de dé ſe trouve donc avoir un bout marqué de chaque eſpece de dé.

Ce Jeu eſt ſingulièrement en uſage ; il ſe fait d'aſſez belles parties, je dis belles, non pas à cauſe des ſommes qui ſe jouent, mais à cauſe de la manière de le jouer. L'habileté que les joueurs y apportent, les dez poſés à propos pour faire bouder ſes adverſaires, enfin le déſir de faire domino, fait découvrir dans un joueur une paſſion intéreſſante.

Il n'eſt pas ordinaire qu'il ſe commette aucune tromperie à ce jeu, ce que l'on y joue ne méritant pas la peine de tromper : Il arrive cependant quelquefois des coups à décider, & c'eſt pour éviter toutes conteſtations que j'entreprends de donner des regles : Mais avant de le faire j'ai cru néceſſaire de donner une idée des différentes parties qui ſe jouent, & de rendre compte des principes que l'on doit avoir pour ce jeu : On ſera donc plus à même de juger de la juſtice de

ces regles, quand on aura senti les endrois qui en sont susceptibles : Ces regles ont déjà été consenties par nombre de personnes qui s'amusent à ce jeu, c'est pourquoi je ne déséspère pas que le Public ne les adopte.

Chapitre II.

La partie du tête-à-tête à chacun six dez.

LA première manière de jouer que j'établis est le tête-à-tête : Je suppose deux joueurs de même force avec un Domino de vingt-huit dez, jouant au plutôt cent points pour gagner; si les joueurs prennent chacun six dez, la partie est simple : En voici un exemple.

Je suppose donc que c'est à moi à poser premier, & que j'ai en main le double six, d'autres six, & d'autres dez composans les six dez que je dois avoir en main, c'est le jeu de poser ce même double six : Si mon adversaire pose un dé sur le mien, & que j'aie de celui qu'il m'avance, je prends & pose sur ce même dé; si mon adversaire ne prend pas l'autre côté de mon premier dé, je dois douter qu'il n'en a pas, à moins qu'il ne pose le double de celui que j'avance, car c'est le jeu, alors il pose sur le second dé que je viens de lui avancer, & si celui qu'il me joue est un dé qui soit à l'un des bouts des six qui me restent, je fais un par-tout; c'est-à-dire, au moyen de ce qu'il reste encore un côté du six que j'ai le premier posé, & de ce que sur le dé qu'il vient de m'avancer, je pose un six, j'appelle ce jeu faire un par-tout, nécessairement je le fais bouder;

voilà donc trois dez placés : Il m'en reste encore trois; je suppose deux six, dont l'un est le six blanc, & le double blanc, & un autre dé; c'est bien jouer que d'avancer celui dont vous avez le double blanc, parce que sur le blanc que vous avancez, vous appellez le dé qui se trouve au bout de votre autre six; s'il vous arrive, vous fermez le jeu en faisant par-tout.

Il arrive souvent qu'on eût mieux fait d'avancer le dé dont vous n'avez plus, mais cette façon de jouer dépend du caprice; car celui à qui arrive de prendre un des deux partis, joue bien quand le hasard le favorise.

Mais s'il arrive que sur le six par-tout que vous venez de faire, l'adversaire pose un dé, & que vous en ayez, il faut placer ce dé, & conserver vos deux autres six; il ne peut que vous avancer un dé sur lequel vous avez encore à faire un par-tout, alors c'est gagner le coup forcément : Dans tous les cas, & c'est un principe qu'il ne faut jamais oublier, c'est qu'on doit toujours faire ensorte d'avoir les deux bouts ouverts sur lesquels vous puissiez poser, de crainte qu'on ne vous ferme le jeu.

Je viens de dire que celui qui pose doit poser le double six, s'il l'a avec d'autres, il doit en faire de même de tous autres doubles s'ils se trouvent accompagnés; mais le poseur doit bien se garder de poser un double s'il l'a seul, & qu'il lui reste beaucoup de points, car il arrive souvent que son adversaire n'a pas de ce dé; il s'agiroit donc de compter en sorte que le poseur qui a beaucoup de points se trouveroit ne pas jouir de l'avantage qu'il auroit eu de poser, & perdroit par un principe certain, qu'ayant beaucoup de points son adversaite doit en avoir peu; mais si au contraire celui qui pose a un double seul, & qu'il lui reste peu de points, il doit courir

le risque de fermer le jeu & de faire abattre pour compter : Il vaut donc mieux être presque sûr de ne pas passer ce certain double, que de l'exposer, & perdre beaucoup de points.

A cette partie il s'agit de savoir s'il faut attendre que son adversaire avance un dé qui puisse vous faire poser un double quelconque que vous avez en main, ou si vous devez l'avancer vous-même; il ne peut y avoir de principes à cet égard : Tel qui l'avance, eût peut-être mieux fait d'attendre, & tel qui ne l'avance pas en le gardant, peut gagner beaucoup de points : Il faut observer que comme à cette partie il n'y a pas de ressource, attendu le petit nombre de dez avec lequel on joue, il faut toujours passer un double, sur-tout quand il est fort.

Il est encore nécessaire de savoir, lorsque vous avez en main le double six & d'autres six, avec le double cinq un autre cinq seulement, qui est le cinq-six & autres dez, lequel du double six, ou du double cinq on doit placer premier : C'est le jeu de placer le double cinq, parce que vous avez de quoi à représenter deux fois des six pour faire passer votre double; cependant sans ce cinq-six il faudroit placer votre double six, car il vous resteroit sûrement en main; il résulte donc de cette observation qu'en plaçant votre double cinq, votre adversaire peut avancer un dé qui soit à un de vos six, vous ouvrez donc vos six sur ce dé, si votre adversaire le prend sans rien attendre : posé votre cinq-six, vous devez poser votre double six; au lieu que s'il arrivoit que vous posiez votre double cinq, & que vous n'ayez pas le cinq-six, vous risqueriez de perdre tous vos six : Et je dis aussi que si au contraire vous commenciez par le double six, vous risqueriez de perdre le double cinq, par la raison que lorsque vous ouvririez votre double

double cinq, par la poſition de votre cinq-ſix, votre adverſaire attentif à ne pas laiſſer le double cinq, vous le fermeroit; ce ſeroit donc par haſard que vous réuſſiriez en jouant le double ſix : Or comme il eſt déjà beaucoup de haſards dans ce jeu, on doit, quand on le peut, les éviter.

Chapitre III.

De la partie du tête-à-tête, à tel nombre de dez que ce ſoit, ſans être au point.

CEtte partie eſt plus ſimple que celle dont je viens de parler, en ce qu'il ne faut dans celle-ci que placer ſes dez pour faire domino; au lieu que dans l'autre l'on joue non-ſeulement pour faire domino, mais encore pour gagner des points.

Cette partie ſe joue donc à qui fera un certain nombre de coups domino pour gagner, & comme il ne faut qu'empêcher de paſſer un double pour qu'on faſſe domino, lorſque l'occaſion ſe préſente, il ne faut pas la manquer : Il faut avoir pour principe de conſerver les deux bouts ouverts, ſans s'embarraſſer ſi votre adverſaire place ſes dez, ou s'il paſſe beaucoup de points; il arrive ſouvent dans cette partie que le jeu peut ſe fermer, mais il faut avoir attention de ne pas le fermer ſi vous avez beaucoup de points, car à ce jeu celui qui a le plus de points perd.

Chapitre IV.

De la partie du tête à-tête, à chacun sept, huit dez ou plus, aux points.

CEtte partie se joue à peu près sur ces mêmes principes; j'observe cependant qu'il faut bien se garder d'avancer un dé dont on a le double, & dont on n'en a pas d'autres quand on ne pose pas premier; car il est presque certain que si vous l'avancez, ce double doit vous rester en main : Dans cette partie à sept, à huit, jusqu'à douze dez, on doit être assuré que son adversaire a un dé de chaque sorte; or si vous l'avancez, comme c'est le jeu de votre adversaire de le fermer, vous devez donc perdre ce double, puisque vous-même vous ne pouvez plus l'avancer : Je ne parle pas de celui qui pose premier, c'est son jeu d'avancer le dé dont il a le plus, voilà ce qu'il ne faut pas perdre de vûe à cette partie, & voilà ce que je peux en dire; elle est trop ingrate, & n'est pas amusante, attendu le nombre de dez qui reste à l'écart.

Chapitre V.

De la partie du tête-à-tête aux points, à chacun douze dez.

CEst la plus belle partie qui puisse se faire; elle est belle, dis-je, parce qu'elle est difficile à conduire, & il faut y apporter beaucoup de réflexion pour ne pas faire de fautes, & ne pas perdre beaucoup de points.

Dans cette partie celui qui pose doit observer de ne pas avancer le double dont il a tous les autres dez qui le suivent, parce qu'il seroit obligé d'avoir le jeu à chaque dé, au lieu qu'en ne commençant pas par le double, vous forcez votre adversaire à avancer un dé sur le bout ouvert sur lequel vous posez un de vos dez dont vous avez le plus, vous enchaînez donc la partie, & vous la conduisez jusqu'au point de la fermer; vous ne devez donc pas, dis-je, poser votre double, parce qu'il vous empêche de bouder, & encore parce qu'il vous empêche d'avancer un dé fort.

Le principal point de vue qu'un Joueur doit avoir, est de ne jamais ouvrir un dé contenant beaucoup de points, & de couvrir, autant qu'il le peut, ceux que son adversaire peut lui avancer, sur-tout lorsqu'il est presque sûr qu'il boude de l'autre bout, & il ne doit pas oublier que dans cette partie, comme dans toute autre, il faut se conserver les deux bouts ouverts.

A ces parties, lorsque votre adversaire vous avance un dé dont vous avez le double, vous ne devez pas poser au premier coup ce double, sur-tout si vous n'avez pas beaucoup de ce dé, ou si vous appercevez que cela feroit le jeu de votre adversaire : Vous devez au contraire avancer un autre dé, & vous jouez toujours bien, si en ne faisant pas votre jeu, vous empêchez celui de votre adversaire.

C'est à quoi un Joueur doit bien s'attacher de passer, ou de ne pas passer ses doubles s'il boude d'un bout, & qu'en passant le double sur le dé ouvert il craigne que son adversaire ferme le jeu, il doit passer au contraire le dé qui puisse lui empêcher de faire un par-tout, car alors l'adversaire peut bouder sur cet ancien dé que vous venez de lui avancer, & est forcé de poser sur le dé qui

lui auroit fait faire un par-tout: Vous posez donc votre double sur ce dé, la partie s'enchaîne, & on passe beaucoup de points : Mais s'il ne boude pas sur ce dé que vous venez de lui avancer, & qu'il y joue en gardant toujours l'autre bout, passez les plus gros dez que vous pouvez avoir, par ce moyen vous évitez de faire gagner beaucoup de points; votre adversaire vous invitera plusieurs fois à passer vos doubles; mais ne le faites pas, & présentez-lui toujours un dé sur lequel il ne puisse passer les siens; il n'est qu'un seul cas où l'on doive passer ses doubles, c'est lorsqu'on le fait pour faire fermer le jeu par votre adversaire, c'est-à-dire, lorsque vous le soupçonnez d'avoir plus de points que vous, malgré que vous ayez plus de dez que lui, en comptant sur le nombre de vos dez, il se trompe, & vous profitez du coup.

Un Joueur doit toujours deviner à peu près le nombre de points que son adversaire peut avoir, & lorsqu'il se trouve embarrassé, & qu'il craint de faire un par-tout, & si le nombre qu'il a ne peut pas, au cas qu'il perde le coup, lui faire perdre la partie, il doit hasarder de fermer le jeu pour compter ensuite; mais si au contraire il a assez de points pour perdre du coup, il doit ne point hasarder, & jouer pour faire domino à coup sûr, ou pour passer beaucoup de points.

Un Joueur doit toujours se maintenir, ne point paroître avoir d'un dé plus que d'un autre, ne point paroître désirer qu'on en avance de gros; car au regard, à la conversation, au maintien, il est possible de se douter de ce qu'on a dans sa main, & c'est sur-tout aux derniers dez, & sur la fin d'une partie qu'il faut être plus circonspect. Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul dé, & que votre adversaire en a deux qu'il peut poser aux deux bouts, il cherche à savoir celui qu'il doit poser

pour vous empêcher de faire un domino; ce n'est pas que j'approuve cette conduite : Au contraire, il est d'un beau Joueur de ne pas chercher à tirer parti de ces examens qui retardent les parties, & qui impatientent un Joueur.

Telle est la conduite qu'on doit tenir dans cette partie; on pourroit prendre un plus grand nombre des dez; mais il est nécessaire qu'il y en ait à l'écart, & les quatre qui y restent, suffisent pour faire produire différentes révolutions dans le jeu, & différens coups de hasard toujours surprenants.

Voilà, dis-je, les coups qui arrivent à chaque partie; à l'égard des autres dont je ne parle pas pour les joueurs, il faut se souvenir de passer le plus de points possible, & poser un dé dont il vous reste encore.

Il est aussi bon d'observer que, quand il vous reste en main tous les dez d'une même sorte dont vous avez aussi le double, il ne faut pas poser votre double; il faut au contraire ouvrir le jeu, & attendre un dé propre encore à faire un partout, en gardant ce double, & en le passant sur un certain coup : Vous vous évitez d'ouvrir un dé, vous forcez votre adversaire de l'ouvrir, & vous le fermez lorsqu'il vous est ouvert, on vous passez un double que vous n'eussiez pas passé si vous l'eussiez ouvert.

Chapitre VI.

De la partie à quatre, à chacun pour soi, sans être aux points.

POur jouer cette partie il faut mettre chacun au jeu, prendre chacun six dez, & retirer du jeu sa mise autant de fois qu'on fait domino : C'est-à-

dire, & je suppose que c'est à moi à poser, je dois être plus certain de faire domino, qu'aucun autre joueur, parce que je me trouve avoir un dé de moins, si je ne boude pas : Si donc je fais domino, je retire ce que j'ai mis au jeu, le coup se recommence, on mêle les dez, & celui qui est à ma droite pose : Si le hasard me favorise que mes adversaires boudent un seul coup, & que je passe mon domino, je retire pareille somme, & ainsi de suite, jusqu'au quatrième coup : Lorsque le jeu est retiré, on rentre de nouveau au jeu, & l'on joue. L'avantage qu'il y a à cette partie, c'est que vous pouvez gagner trois fois autant que vous avez hasardé.

Je n'ai jamais adopté cette partie, en ce qu'elle est susceptible d'inconvénients désagréables : On favorise qui l'on veut, & l'on fait faire domino à qui l'on veut, quand sur la représentation d'un dé vous en avancez un tout nouveau, ou un dans lequel votre adversaire est entré ; car c'est encore un principe à cette partie d'avancer un dé dont vous en avez beaucoup.

Chapitre VII.

De la partie de la poule.

CEtte partie se joue à trois, ou à quatre, au plutôt cent points ; on met au jeu chacun une somme qui est toujours assez modique, & celui qui a le plutôt cent points, gagne la poule.

Les principes de cette partie sont généraux, c'est de poser des dez de ceux dont on a le plus, d'avoir attention au nombre qui en est déjà passé, de ne pas avancer un dé, de crainte qu'étant nouveau, celui qui est après vous ne fasse domino,

de prendre plutôt un dé duquel on eſt ſûr, que d'en ouvrir un nouveau, de faire attention à celui qui joue pour peu de points; car dans ce cas il faut jouer de manière que celui qui n'a pas beaucoup de points, faſſe domino.

Lorſque vous voyez que les gros dez ne s'ouvrent pas, & que vous craignez que quelqu'un ne gagne du coup, au lieu de faire un par-tout au côté foible, faites-le au côté fort; dans ce même cas ſi vous n'avez qu'un ſix, ne prenez pas celui qu'on vous a ouvert, laiſſez paſſer des points; mais dans le cas contraire, ſi vous avez le déſir de gagner beaucoup de points, prenez les gros dez qui vous ſont avancés autant que vous le pourrez, faites des par-tout toujours du côté foible, & ſi vous réuſſiſſez à faire domino, vous êtes ſûr de gagner beaucoup de points.

Il faut auſſi avoir attention de paſſer, ou de ne pas paſſer un double, c'eſt-à-dire, qu'il faut le paſſer ſi vous ne craignez pas qu'on ferme le jeu; mais il faut ſe garder de le faire ſi vous craignez qu'on ferme le jeu: Quelquefois cependant vous tendez un piège, je veux dire, que vous le paſſez, ou vous ne le paſſez pas, ſi c'eſt le jeu, pour le fermer, mais dans le cas où vous n'avez que très-peu de points, & que vous eſpérez gagner étant fermé.

Cette partie de la poule aux points eſt belle, lorſqu'elle ne ſe fait qu'à trois perſonnes, à chacun huit dez.

Cependant on peut la faire à quatre, à chacun ſix dez: Voici comme elle ſe gouverne. On prend chacun ſix, ou huit dez; celui qui doit poſer doit toujours avancer ſes plus gros dez, à moins cependant que ce ne ſoit un double, & qu'il ſoit ſeul, car il pourroit arriver qu'on faſſe un par-tout dans ce double, & il bouderoit.

Chapitre VIII.

De la partie au dernier le point au plus.

CEtte partie, pour être belle, ne doit se faire qu'à trois. Pour la jouer on prend ordinairement sept dez; le principal but de cette partie est de se débarrasser le plus qu'on peut de ses gros dez, parce qu'il arrive assez souvent qu'on ferme le jeu; cependant celui qui pose ne doit les ouvrir que comme forcé, c'est-à-dire, à moins qu'il n'en ait beaucoup de gros, parce qu'autrement les forts dez qu'il a, servent à fermer ceux qu'on lui avance.

Chapitre IX.

De la partie au piquet voleur, c'est-à-dire, deux contre deux, à chacun six dez, au plutôt cent points.

IL faut à cette partie avoir pour principe de fermer toujours le dé de votre adversaire. Voici pour plus d'éclaircissement un exemple.

Je suppose un joueur qui doit poser premier, & qu'il ait en main un double, & trois ou quatre autres dez qui se rapportent à ce double, & un autre double avec un autre dé, c'est le jeu de poser le double dont on n'en a plus, ou dont on n'en a qu'un, parce que vous forcez vos adversaires de vous ouvrir les dez qui se rapportent à ceux que vous avez en main, & il peut arriver

vos adversaires, & même votre partenaire

vous avancent des dez dont vous avez tout le reste en main, vous devenez donc maître du jeu, & vous ne pouvez que faire domino. Quand votre jeu n'est pas sûr, il faut avoir attention au dé que votre partenaire vous avance, ni point poser, & si vous avez un par-tout à faire, c'est de le faire dans le dé qu'il vous offre; de même quand vous n'avez pas de jeu fait, il faut faire attention si vos adversaires jouent pour peu, d'avancer des gros dez, afin de ne pas perdre du coup : Lorsque vous avez un par-tout à faire par lequel le jeu peut se fermer, il faut savoir qui a posé; si c'est vous, ou votre partenaire que vous n'avez pas boudé, que les gros dez ne soient pas sortis, & qu'il vous reste peu de points, il faut le fermer : Si au contraire, quoique vous ayez posé, que le gros dez ne soient passés, & qu'il vous reste plus de dez & de points que vous en pouvez soupçonner à vos adversaires, il faut faire le par-tout du côté qu'il ne soit pas fermé; il faut aussi faire attention que, quoique vous ayez beaucoup de points, si votre partenaire à moins de dez qu'aucuns des joueurs, vous devez toujours le fermer, il arrive cependant que vous vous trompez, mais qu'importe, c'est le jeu de courir le hasard.

On peut du jeu de Domino former encore différentes sortes de parties, telle que la partie à quatre dez, & puiser ensuite au talon, mais n'y ayant pas de combinaison à faire, & devant jouer tous dez forcés, il n'est pas nécessaire d'en parler.

Dans toutes les différentes parties dont il vient d'être parlé, je n'ai pas prescrit particulièrement la manière dont doivent se comporter les adversaires, c'est-à-dire, de ceux qui ne posent pas premiers : Mais cependant la marche qu'ils doivent tenir s'y trouve comprise, & pour l'y

trouver il faut réfléchir aux craintes qu'a celui qui pose premier, faire attention aux dez auxquels celui-ci doit bouder, & enfin il verra les coups qu'il doit éviter, par la demande d'un dé favorable que paroîtra désirer son adversaire. Le principe de se débarrasser des points pour un poseur devient nécessaire à celui qui pose en second ; l'avantage de fermer le jeu quand on a peu de points lui appartient aussi ; en un mot il ne doit avoir pour objet que d'empêcher de passer des doubles, de gros dez, & d'avancer les gros dez autant qu'il est possible.

Il est encore une partie qu'on peut former de ce jeu ; c'est celle qu'on appelle le *vingt-un* : Ce sont deux jeux de vingt-huit dez joints ensemble, desquels on a tiré les deux double six, & un cinq-six ; mais cette partie n'étant pas permise, en ce qu'il peut se jouer gros jeu, & ce jeu n'étant pas fait pour m'amuser, je n'en donnerai point d'autres idées, & je me contente d'inviter le Public à ne pas s'y livrer.

Regles du Jeu de Domino.

CE n'est pas tant pour parler de principes de ce Jeu que pour en établir des Regles, que ceci est entrepris. Il est sans doute important, pour éviter des difficultés, qu'il en existe ; celles qui suivent sont celles adoptées par des gens réfléchis, & c'est d'après eux que je les mets au jour.

Avant de commencer une partie quelconque, il est nécessaire de savoir qui doit poser premier, parce que c'est un avantage.

I. Il reste donc pour chose décidée qu'il faut que chaque joueur prenne un dé, & celui qui a le plus fort pose premier ; si les dez sont égaux,

il faut tirer de nouveau, & celui qui a le plus fort se place où il veut, ainsi de suite, à droite.

II. A la partie au piquet voleur, pour savoir à qui sera ensemble, il faut tirer chacun un dé; les deux plus forts dez sont ensemble, & les plus foibles ensemble : Comme l'avantage est de poser premier, quand les deux forts dez sont égaux, les joueurs peuvent exiger qu'ils prennent un dé de nouveau, afin de savoir à qui posera.

III. A la partie à douze dez, ou moins, même jusqu'à six, qui a pris un dé de moins perd la partie : Pour cela il ne faut pas attendre que le coup soit fini, il faut avoir posé chacun un dé, le faire voir, & finir cette partie.

IV. A toutes les parties qui a pris un dé de plus, le garde, & même plus.

V. A la partie à quatre, à chacun six dez, qui a pris un dé de moins, on le force d'en reprendre un au talon. Cette regle devient plus douce que celle ci-devant; mais c'est qu'on s'apperçoit plus promptement qu'un Joueur n'a pas son compte, ne devant rester que quatre dez au talon.

VI. La main coule, lorsque celui qui a posé, a pris un dé de moins, mais elle ne coule pas, quand ce n'est pas celui qui pose.

VII. Celui qui doit poser, doit retourner les dez, & les battre, & chaque Joueur peut aussi les battre.

VIII. Lorsque les Joueurs prennent leurs dez, si en les prenant un dé est vu, il faut rebattre; mais si un Joueur en retournant ses dez en découvre un, on ne doit pas refaire.

IX. Celui qui boude sur un dé, à telle partie que ce soit, perd la partie, si l'adversaire l'exige, ou fait au moins ce qu'il veut, c'est-à-dire, fait poser, ou ne pas poser à un bout, ou à un autre.

X. Dans telle partie que ce soit, dès qu'un dé est couvert, ou dès qu'un joueur a joué à l'autre

bout, les dez ne se relevent point, & la partie est bonne, quand même le dé n'iroit pas.

XI. Celui qui pose premier doit laisser prendre les dés à ses adversaires avant d'en prendre.

XII. Un dé présenté sur un bout, s'il n'y va pas, & qu'il aille à l'autre bout, doit être posé.

XIII. Ce jeu doit être joué sans annoncer son dé en le posant; mais si on l'annonce avant que de le poser, & qu'ensuite on en présente un autre, on peut exiger que le dé annoncé soit posé.

XIV. A telle partie que ce soit, les joueurs doivent laisser leurs dez sur la table:

XV. Un jeu peut être fermé, quand cela plaît à celui qui le peut.

XVI. Si un joueur dit qu'il bonde, que par ce moyen le jeu se trouve fermé, ou que l'on joue encore, & qu'ensuite il présente son dé sur un autre bout, la partie doit être finie à l'instant, & si c'est à la poule qu'on joue, il en sera quitte pour payer à chacun une mise; si c'est au piquet voleur, il payera la partie pour lui, & pour son partenaire; si c'est à un tête-à-tête, il perdra la partie, ainsi qu'à toutes autres parties.

XVII. Quand un joueur prend ses dez, il doit les prendre devant lui, & prendre son compte juste, & s'il lui arrive d'en prendre plus, & qu'il fasse mine, étant devant lui, de les choisir sans être retourné, il gardera ceux qu'il aura pris de trop, ou un joueur lui en retirera ce qu'il a de trop.

XVIII. Tous les dez découverts doivent être posés sur le coup, s'ils vont.

XIX. Les dez du talon doivent toujours être à la droite de celui qui pose.

XX. Si un joueur dit qu'il bonde, & qu'à l'instant il s'apperçoive qu'il a du dé il doit poser, si celui qui est sous sa main n'a pas posé, & s'il a posé, il pourra par la suite poser ce même dé.

XXI. Au piquet il pourroit arriver qu'un joueur, pour faire voir à son partenaire qu'il a un certain dé, pose ce même dé, quoiqu'il n'aille pas; alors les adversaires peuvent empêcher que le partenaire de celui qui a découvert son dé n'ouvre pas ce dé; si cependant c'étoit un dé forcé, ils ne pourroient pas faire bouder.

XXII. Toutes les fautes seront personnelles, & un partenaire n'en souffrira point; il ne pourra même rien gagner, mais il ne pourra perdre.

XXIII. Quand le jeu se trouve fermé, celui qui a le moins de points gagne; & lorsqu'il y a un même point entre plusieurs, excepté le poseur, celui qui est le plus près de la droite de celui qui a posé gagne.

XXIV. Un joueur qui demande qui a posé premier, ou quel est le dé qui a été posé premier, ne peut exiger qu'on le lui dise.

XXV. Si un joueur fait découvrir les dez de son adversaire, l'adversaire peut faire rebattre, tel nombre de dez qu'il puisse lui rester, mais la main ne coule pas; cela s'entend seulement dans le tête-à-tête.

XXVI. Un joueur ne doit point recevoir de conseils; mais cependant s'il arrivoit qu'un spectateur en donne un sans qu'il lui soit demandé, les joueurs ne pourroient empêcher que le dé désigné soit posé; parce que ce seroit faire tort à celui qui a seulement réfléchi pour poser, ayant pu, sans qu'on lui dise, poser le même dé que ce spectateur a désigné.

FIN.

REGLES DU JEU
DU REVERTIER.

Chapitre premier.

De l'excellence & de la beauté de ce Jeu, & de l'origine de son nom.

TOus ceux qui savent bien ce jeu, conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, & disent qu'il est plus difficile de bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paroisse d'une plus grande étendue. En effet l'on découvre tous les jours l'exellence du Revertier, puisque nous voyons que les personnes qui savent & possedent à fond le jeu du Trictrac, l'abandonnent, pour ainsi dire, ou du moins le négligent beaucoup, dès le moment qu'elles ont goûté le Revertier : L'on trouve dans ce jeu des agrémens, qui ne se rencontrent point au Trictrac; car quand on a pu une fois avancer son jeu, & avoir l'avantage sur son homme, l'on est assuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires; au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude, jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou : En un mot, l'usage & la pratique du Revertier en a fait beaucoup mieux connoître les beautés, que tout ce qu'on en pourroit dire.

Quant à l'origine, ou étymologie du nom de ce jeu, elle se tire naturellement de la manière dont on le joue, & du mot latin *Revertere*, qui signifie revenir, ou retourner, parce qu'en jouant on a fait faire à ses dames tout le tour du Trictrac, & on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties, comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'appelloit Revertier, parce que, quand une dame est abattue, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part; mais cela n'a nulle apparence, & si l'on appelloit par cette raison ce jeu *Revertier*, il faudroit appeller pareillement le jeu de Toute-table Revertier, puisque quand une dame y est battue, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée : Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étymologie ci-devant expliquée, comme la plus vraisemblable.

Chapitre II.

Comment il faut disposer le jeu pour jouer.

LE jeu du Revertier se joue dans un Trictrac, dans lequel chacun empile ses dames, de manière que celles avec lesquelles vous devez jouer, soient dans le coin, à la gauche de votre homme, de son côté, & celles avec lesquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, & à votre gauche,

Chapitre III.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer & pour commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble.

IL faut pour jouer à ce jeu, que le Trictrac ſoit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dez.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun ſe ſert, c'eſt-à-dire, met les dez dans ſon cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté donner le choix des dames noires, ou blanches, à la perſonne que l'on conſidère.

Les dames blanches ſont eſtimées plus honorables; néanmoins ceux qui ont la vue foible, préferent les noires, parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme, pour le battre, ou ne le pas battre, que quand il les a blanches.

Celui qui joue contre une Dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébene fait paroître davantage la blancheur de ſes mains, & ce ſeroit manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui eſt des dez, l'on préſente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier; l'on jette enſuite chacun ſon dé, & celui qui a fait le plus gros point, joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux enſemble; cependant ſi l'on eſt plus foible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un conſeil de ſon conſentement.

Chapitre IV.

Comment il faut nommer & appeller les dez.

IL faut toujours nommer le plus gros nombre le premier, par exemple, ſix & quatre, quatre & as, trois & deux, &c.

Les doubles ont leurs noms particuliers, comme par exemple, les deux as s'appellent ambeſas, beſet, ou tous les as; les deux deux, double deux; les deux trois, ternes, ou tourne; les deux quatre, carmes, carnes, ou quaderne; les deux cinq, quines, & les deux ſix, ſannes, ou ſonnez.

Chapitre V.

Comment il faut jouer, ou jetter les dez, & quand le coup eſt bon, ou non.

IL faut pouſſer les dez fort, en ſorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé eſt bon par-tout dans le Triƈtrac, excepté quand les deux dez ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande au bord du Triƈtrac, ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, en ſorte que tous deux ne ſoient que ſur les cubes.

Sur le tas, ou pile des dames, ſur une ou deux dames, ou ſur l'argent, le dé eſt bon, pourvu qu'il ſoit ſur ſon cube, de manière qu'il puiſſe porter l'autre dé, c'eſt-à-dire, qu'un autre dé demeure deſſus ſans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, & est soutenu par la bande du Trictrac, contre laquelle il appuie, ou contre la pile de bois, ne vaut rien, & pour voir s'il est en l'air, ou non, il faut tirer doucement la table, ou dame sur laquelle il est, & s'il tombe, c'est signe qu'il étoit en l'air, & qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dez, tant que l'on veût, & même rompre le dé de son homme, quand on appréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point rompre, & l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient simplement de ne point rompre, sans établir de peine, & que l'on rompe par inadvertance, ou à dessein, il est permis à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il voudra.

Chapitre VI.

Comment il faut jouer ses dames, quand on commence la partie.

LOrsque l'on commence la partie, l'on ne peut faire aucune case, c'est-a-dire, mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du Trictrac qui sont du côté du tas des dames de celui qui joue; & pour vous faire entendre cela facilement, imaginez-vous que vous jouez contre moi, & que le tas de vos dames est dans le coin qui est à votre gauche: Nous avons tiré le dé, c'est à vous à jouer le premier, & vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une case, mais il faut que vous jouiez ce terne; de manière que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fiche, ou lame.

Avant d'aller plus loin, il faut vous avertir de deux chofes. La première, qu'il faut que vous faffiez aller vos dames qui font empilées de mon côté, & à ma gauche jufqu'au coin qui eft à ma droite; de-là vous les paffez fur les lames qui font de votre côté à votre gauche, & les faites aller jufqu'à votre droite, & celui contre qui vous jouez doit faire la même chofe.

La feconde chofe qu'il faut que vous fachiez, eft que les doublets fe jouent doublement, c'eft-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, foit avec une feule dame, foit avec plufieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené, qui ne compofe que fix points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'eft un doublet; & comme c'eft le premier coup, & par conféquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouïez d'abord trois trois, avec une feule dame, que vous mettrez fur la neuvième cafe, & que vous jouïez le quatrième trois fur la troifième cafe.

Il arrive fouvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés; par exemple, quand du premier coup on fait fonnez, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre fur les lames du côté de fon tas de bois, qu'une feule dame, & qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le paffage fe trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue: Quelquefois auffi l'on eft obligé de paffer fes dames de fon côté, quand après avoir joué un ou deux coups, on fait un gros doublet, que l'on ne peut jouer du côté où eft fon bois ou pile des dames; c'eft ce qu'il faut éviter s'il eft poffible, & pour cela fe donner, autant que l'on pourra, tous les grands doublets, comme ternes, carmes, quines ou fonnez, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, fans gâter fon jeu.

Chapitre VII.

De la Tête.

QUoique je vous aie dit que vous ne pouvez mettre qu'une ſeule dame ſur les lames ou fléches du côté de votre tas, il y a néanmoins une fléche ſur laquelle vous en pouvez mettre tant que vous voulez. Cette fléche eſt la onzième caſe, c'eſt-à-dire, la dernière en comptant depuis votre tas, ou pour mieux vous le faire entendre, c'eſt la lame du coin qui eſt à la droite de votre homme, c'eſt cette fléche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir ſoin de la bien garnir, parce que l'on caſe enſuite plus facilement, il n'y a aucun riſque d'y mettre juſqu'à ſept ou huit dames; j'ai vu de bons joueurs qui y en mettoient juſqu'à dix, & onze.

Chapitre VIII.

Des Caſes, & de la manière de battre.

QUand vous avez mené de la gauche de votre homme à ſa droite, une partie aſſez conſidérable de vos dames, & que votre tête eſt bien garnie, alors il faut commencer à caſer du côté de la pile de bois de votre homme, & contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos caſes tant qu'il vous ſera poſſible; & faiſant des ſur-caſes quand vous ne pourrez pas caſer, ou paſſant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On appelle faire des fur-cafes, quand on met une ou deux dames fur une lame, où il y en a déjà deux accouplées.

Ces fur-cafes font d'une grande utilité, & on les nomme batadour, parce qu'elles fervent à battre les dames découvertes, fans qu'on foit obligé de fe découvrir foi-même.

Quand vous avez fait quelques cafes auprès de la pile de votre homme, fi vous trouvez l'occafion de lui battre une ou deux dames, il ne faût pas la laiffer échapper.

L'on appelle battre une dame, lorfqu'on met une de fes dames fur la même fléche où étoit placée celle de fon homme.

L'on peut même battre en paffant une ou deux dames avec une feule. Par exemple, vous faites cinq & quatre, vous jouez d'abord le cinq, & vous battez une dame, & de la même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui font battues font hors du jeu : On les donne à celui à qui elles appartiennent, ou bien il les prend lui-même, & il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

Chapitre IX.

De la manière de rentrer.

CHacun doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté, & dans la table où eft la pile & tas de bois; mais pour rentrer, il faut trouver des paffages ouverts.

On ne peut point rentrer fur foi; mais on peut rentrer fur fon homme en le battant, quand il fe trouve quelqu'une de fes dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les fléches, même celle où eſt le tas de bois, laquelle eſt la première, & par conſéquent la rentrée de l'as, ainſi celui qui fait des as, ayant encore des dames ſur ſon tas, ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dé eſt ſix, & que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dé amene, il eſt viſible que l'on ne peut rentrer que dans la première table, c'eſt-à-dire, dans celle où eſt le tas de bois.

Etant donc conſtant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table, & que vous ne pouvez jouer quoi que ce ſoit, tant que vous aurez des dames à rentrer, vous voyez bien que ſi vous aviez deux ou pluſieurs dames à la main, & que votre homme eût fait pluſieurs caſes dans cette première table; en ſorte qu'il ne reſtât qu'une fléche vuide, il vous ſeroit inutile de rentrer une dame, parce que votre homme jouânt enſuite, ne manqueroit pas de battre cette dame, ainſi ce ne ſeroit que du tems perdu; c'eſt pour cela que, quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou paſſages ouverts, l'on dit qu'il eſt hors du jeu, & il laiſſe jouer ſon homme juſqu'à ce qu'il ouvre des paſſages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre tas ſur toutes les caſes ou lames de la table de votre rentrée: Car quoiqu'il ſoit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, eſt hors de jeu: Cependant il lui eſt permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main. Tellement que ſi votre homme étoit aſſez heureux de vous battre une dame, dans le tems que vous vous êtes bouché toutes les rentrées, vous auriez perdu la partie, & cela, quoiqu'il reſtât encore pluſieurs

dames à la main de votre homme : La raiſon pour laquelle vous perdriez, eſt que votre homme ayant joué, c'eſt à vous à jouer, & cependant vous ne pourriez abſolumeut plus jouer, ayant une dame à la main, que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun paſſage.

Chapitre X.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

QUand vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut vous appliquer à faire des caſes jointes & ſerrées, depuis le tas de bois de votre homme, & ſur-tout vous donner bien de garde de pouſſer d'abord des caſes éloignées dans la ſeconde table, proche la tête de votre homme.

Lorſque vous aurez ſix caſes ou tabliers, ou même ſept tout de ſuite & bien joints, alors il faut pouſſer vos caſes dans la table de la tête de votre homme, & toujours bien joindre vos caſes, & laiſſer vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il ſoit obligé de rentrer & de vous battre.

Quand votre homme eſt rentré, & qu'il vous a battu, il eſt obligé de jouer tous les nombres qu'il amene, tellement qu'inſenſiblement il paſſe ſon jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Si votre homme, après être rentré, n'avoit pas encore aſſez vuidé, c'eſt-à-dire, paſſé ſon jeu dans la table de votre tête, il faudroit vous faire battre encore, car pendant que vous rentrez & ramenez les dames qu'il vous a battues, il eſt obligé de jouer & de toujours paſſer ſon jeu ; parce que, tant que vous avez ſix caſes jointes,

il ne peut pas jouer les dames qui ſont ſur ſon tas, ou dans les caſes de ſa rentrée; ainſi il eſt obligé de jouer tout ce qui eſt ſur ſa tête & dans les autres tables, & de paſſer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce jeu, vous apprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrois dire.

Chapitre XI.

De la Double.

SI après que votre homme vous a battu, & qu'il eſt rentré, il lui eſt venu des coups ſi contraires, qu'il n'a pu faire de caſe, & qu'il ait été obligé de mettre pluſieurs dames découvertes : Si vous pouvez, en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre pluſieurs dames, en ſorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées, ou paſſages; il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouoit la double; & ſi on n'eſt pas convenu de jouer la double, il perd ſimplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'eſt que la double, il faut vous reſſouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle, comme dans les autres, il n'y a que ſix fléches, dont la première eſt occupée par le tas, ou pile des dames.

Suppoſons maintenant que vous ayez des dames ſur votre tas, qu'outre cela vous ayez quatre dames ſur quatre autres fléches de cette même table du tas, vous entendez bien que ce ſeroit déjà cinq fléches occupées, & que n'y ayant que ſix fléches, & ne pouvant pas rentrer ſur vous, il ne vous reſteroit qu'une rentrée; & ſi en cet état

votre homme vous battoit deux dames dans une autre table, vous feriez infailliblement double, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un feul paffage.

Quand on joue la double, celui qui eft double, perd le double de ce que l'on a joué.

Chapitre XII.

De la manière de lever, & finir le Jeu.

Lorfque ni l'un, ni l'autre des joueurs n'ont été doublés, il faut jouer & faire fes cafes toujours jointes, & s'approcher petit à petit de la tête de fon homme.

Quand toutes les dames font paffées dans la table de la tête de fon homme, alors à chaque coup de dez l'on peut lever toutes celles que le nombre des dez porte fur la bande du Triċtrac, de même qu'il fe pratique au jeu du Triċtrac, quand on rompt le jan de retour.

Si cependant votre homme avoit encore quelques dames derrière vous, il vaudroit mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entièrement paffer fon jeu : Car fi vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez, ou que vous trouffaffiez votre jeu fur la fleche de la tête de votre homme, il pourroit arriver par la fuite que vous feriez obligé de faire table, c'eft-à-dire, de laiffer une dame découverte qu'il vous battroit d'abord ; enfuite vous feriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battroit encore, de manière que faifant après cela de grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

raſſant, & qu'il ne faut pas continuellement avoir l'eſprit bandé à marquer des points, ou des trous.

La beauté de ce jeu conſiſte, non-ſeulement à bien jouer ſes dames, mais encore à battre ſon homme à propos, & ſavoir bien ménager une partie double.

Ce jeu ſe joue dans un Triĉtrac: On le nomme le jeu de Toute-Table, parce que pour le jouer, chaque joueur diſpoſe de ſes dames en quatre parties, ou quatre tas qu'il place diverſement dans les quatre tables du Triĉtrac; c'eſt-à-dire, que chacun a d'abord les dames dans toutes ſes tables du Triĉtrac, comme il ſera expliqué par le Chapitre ſuivant.

Chapitre II.

De la manière de diſpoſer le Jeu, de placer ſes dames pour jouer, & combien on peut jouer enſemble.

ON ne joue que deux enſemble à ce jeu, de même qu'au Triĉtrac, & au Revertier, & on peut prendre un conſeil.

Pour vous faire entendre comme il faut diſpoſer le jeu, & placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes aſſis devant une table proche d'une fenêtre, laquelle eſt à votre gauche, que ſur cette table il y a un Triĉtrac ouvert; & que de l'autre côté de la table il y a une perſonne contre qui vous devez jouer, qui a la fenêtre à ſa droite. Il faut préſentement placer vos dames dans ce Triĉtrac; ſavoir, deux ſur la fleche qui eſt dans

le coin à la droite de votre homme; & de son côté, cinq sur la fleche qui est dans l'autre coin, à la gauche de votre homme; trois sur la cinquième fleche de la table qui est de votre côté, & à votre droite; & les cinq dernières sur la première fleche qui joint la bande de séparation dans la seconde table de votre côté à votre gauche.

Votre homme doit faire la même chose. Il doit mettre deux dames sur la première lame du coin qui est de votre côté à votre gauche, cinq sur la dernière lame du coin qui est de votre côté à votre droite, trois sur la cinquième lame de son côté à sa gauche, & les cinq dernières sur la première lame qui joint la bande de séparation dans la seconde table de son côté à sa droite.

Chapitre III.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & commencer à jouer, & comment il faut apeller & nommer les dez.

POur jouer à ce jeu il faut, de même qu'au Revertier, que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dez.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même; c'est-à-dire, que chacun met les dez dans son cornet, & ne joue qu'avec deux dez.

Pour commencer à jouer on doit, de même qu'au Revertier, donner le choix des dames & des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura, on nomme & appelle les nombres de même qu'au Revertier.

Chapitre IV.

De la manière de jouer, ou jetter les dez, & quand le coup est bon, ou non.

LE contenu en ce Chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoie le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.

Chapitre V.

De la manière de jouer les dames, quand on commence la Partie.

LEs doublets se jouent à ce jeu doublement, de même qu'au Revertier, c'est-à-dire, que si vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une, ou plusieurs dames; si vous faites sanne, il en faut jouer vingt-quatre, & ainsi des autres doublets : Ce qui s'entend toutefois, pourvu que vous puissiez jouer, & que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la Partie, vous pouvez jouer, ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles

qui font dans les tables de votre côté, & faire des cases indifféremment dans toutes les tables: Afin que vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire qu'il faut que vos deux dames, qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche; de-là vous les passez de votre côté à votre droite, & vous les faites ensuite aller avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là où il faut que vous passiez votre jeu, & qu'il faut que vous y passiez toutes vos dames, avant d'en pouvoir lever aucune, comme vous verrez ci-après.

Chapitre VI.

De la manière de battre les Dames.

On bat les dames à ce jeu de la même manière qu'au Revertier, c'est-à-dire, en plaçant sa dame sur la même lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre & as; vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, & de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou que vous mettez en sur-case.

Vous pouvez même d'une seule dame battre trois & quatre dames, si vous faites un doublet, & qu'en le jouant, vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues sont, comme au Revertier, hors de jeu; & celui à qui elles appartiennent, ne peut jouer quoi que ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

Chapitre VII.

De la manière de rentrer.

J'Ai obſervé ci-devant, qu'il falloit que vos deux dames, qui ſont à la droite de votre homme, allaſſent à ſa gauche ; de-là qu'elles vinſſent à votre droite, & de votre droite dans la table qui eſt à votre gauche de votre côté, & que les deux dames de votre homme qui ſont à votre gauche, devoient faire le même chemin, & qu'il devoit les conduire depuis votre gauche, jusques dans la table qui eſt à ſa droite de ſon côté : Cela vous doit faire connoître que ces deux dames qui ſont abſolument tout le tour du Trictrac, ſont la tête, ou pile de ce jeu ; toutes les dames qui ont été battues, doivent rentrer par la table où l'on place ces deux dames ; c'eſt-à-dire, que vous devez rentrer par la table où ſont vos deux dames, laquelle eſt à la gauche de votre homme.

Il eſt plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Revertier : Car non-ſeulement vous pouvez rentrer ſur votre homme en le battant, quand il a quelques dames découvertes; mais encore vous pouvez rentrer ſur vous-même, & mettre ſur une même fleche tant de dames que vous voudrez. Par exemple, ſi n'ayant point encore joué vos deux dames du coin, ou tête de votre jeu, vous faites un beſet, & que vous ayez quatre dames à rentrer, vous pouvez les mettre toutes ſur cette même fleche où ſont vos deux dames. Si vous avez quelqu'autre caſe dans la table de votre rentrée, vous pouvez de même y mettre tant de dames que vous voudrez : On appelle ces caſes-là des points, parce qu'elles ſervent à paſſer, & ſont très-utiles.

Chapitre VIII.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

Vous avez vu qu'il y a en ce jeu quatre tas, ou piles de dames; que la première qui est la tête du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme: La seconde, les cinq dames qui sont dans le coin à sa gauche. La troisième, les trois dames qui sont sur la cinquième case de la table qui vous touche à votre gauche; & la quatrième, les cinq dames qui sont sur la première fleche qui joint la bande de séparation de la seconde table.

Si le premier coup que vous jouez, vous faites six & cinq, il faut jouer une des dames de votre première pile, ou tête, & la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six & as, il faut jouer un six de votre seconde pile, & un as de la troisième, & faire une case.

Si vous faites trois & as, il faut jouer le trois de votre troisième pile, & l'as de la quatrième, & faire pareillement une case. En un mot, il faut tâcher de faire quatre, ou cinq cases tout de suite, autour de vos troisièmes & quatrièmes piles; afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête, ou première pile.

Quand vous avez quatre, ou cinq cases, comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, & toujours joindre vos cases tant que vous pourrez; & si votre homme se découvre lorsque votre

jeu eſt ainſi avancé, il ne faut point héſiter à le battre : Si au contraire le jeu de votre homme étoit plus avancé que le vôtre, & qu'il ſe découvrît, il ne faudroit pas le battre : Car ſouvent les bons joueurs tendent des pièges pour faire tomber dedans, & gagner enſuite la partie double, ou du moins avoir la ſimple sûre.

Il faut donc avant de battre, examiner ſi votre homme ne pourra pas vous battre à ſon tour; & en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement : Un peu de pratique apprend cela en très-peu de tems.

Chapitre IX.

De la manière de lever & finir le Jeu.

LOrſque l'on a paſſé toutes ſes dames dans la table de la quatrième pile, on leve à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent ſur la bande du Trictrac, de même qu'au jan de retour, quand on a joué au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on leve quatre dames, quand on en a qui donnent juſte ſur le bord. Si la caſe que l'on devroit lever ſe trouve vuide, & qu'il y ait des dames derrière pour jouer le doublet que l'on a fait ſans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derrière, on leve celles qui ſuivent la fleche, d'où le doublet qu'on a amené devoit partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes les dames, gagne la partie ſimple.

Chapitre X.

De la Double.

SOuvent on joue en deux ou trois parties, & même en davantage, parce que ce jeu va aſſez vîte.

Quelquefois auſſi on joue à la première partie, & on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ſes dames, avant que ſon homme ait paſſé toutes les ſiennes dans la table de ſa quatrième pile; & s'il en avoit levé une, l'on ne gagneroit que la partie ſimple.

Quand on joue en pluſieurs parties, & que l'on gagne double, on marque deux parties: Celui qui a gagné recommence, & a le dé.

Chapitre XI.

Des avantages que l'on peut donner.

LEs avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant preſque les mêmes qu'au jeu de Revertier, j'y renvoie le Lecteur, où l'on en a expliqué quelques-uns, outre leſquels on donne à toute-table: ambeſas, ambas, & le dé, & encore d'autres q dépendent de la convention des Joueurs.

REGLES DU JEU
DE
TOURNE-CASE.

Chapitre premier.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Case.

CE jeu consiste dans le seul hasard du dé; la conduite & le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommoit Tourne-case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases, ou tables du trictrac; mais cette explication paroît très-forcée, au lieu que l'on trouve l'étymologie naturelle du nom de ce jeu dans la manière dont on le joue : Car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit, suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la dernière fleche, ou lame du coin; & comme cette case est faite avec trois dames, & que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu de Tourne-case, qui ne veut dire autre chose, sinon le jeu de la case à trois dames.

Chapitre II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce jeu, il faut un Trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dez.

On ne joue que deux ensemble, & pour commencer à jouer, on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considère.

Quant au dé, on tire d'abord à qui l'aura; chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet, & ne joue qu'avec deux dez.

Chapitre III.

De la manière de disposer le Jeu, & placer ses dames pour jouer.

CE jeu se joue dans un Trictrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit présentement de placer le Trictrac, & les dames dont vous devez jouer : Imaginez-vous que vous avez ce Trictrac sur une table, à laquelle vous êtes assis, & avez la fenêtre à votre droite, & celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté, & a la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce Trictrac, & ôtez les dames qui sont dedans, & les mettez ou sur

la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le Trictrac, proche la même bande; votre homme fait la même chose, & il ne reste aucune dame dans le Trictrac.

Si dans le Trictrac il y avoit toutes les dames nécessaires pour jouer au Trictrac, ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, & vous n'en reservez que trois, & votre homme trois d'une autre couleur pour jouer comme il sera expliqué ci-après.

Chapitre IV.

De la manière de nommer & jouer, ou jetter les dez, & quand le coup est bon, ou non.

ON nomme les dez en ce jeu, de même qu'au Trictrac, & au Revertier.

Il faut pousser le dé fort, de manière qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cause du peu de dames qu'il y a, que les coups de dez soient douteux; néanmoins quand cela arrive, on suit la même regle qu'au Trictrac & au Revertier.

Chapitre V.

De la manière de jouer les dames quand on commence la Partie.

AYant mis trois dames à part pour jouer, si vous avez gagné le dé, vous jouez, & si vous

faites d'abord six & cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'est une regle qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si après avoir fait six & cinq, vous faites sonnez, vous n'en pouvez jouer qu'un; il faut que vous le jouïez avec la même dame dont vous avez déjà joué un cinq, parce que si vous le jouïez avec une autre dame, il faudroit passer par-dessus celle dont vous avez joué le cinq, & en ce jeu il n'est pas permis de passer aucune dame par-dessus l'autre; il faut qu'elles se suivent & marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du Trictrac à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre jusqu'au coin de la seconde table qui est à votre droite. Celui qui joue contre vous, doit pareillement conduire ses trois dames, depuis sa droite jusqu'au coin qui est à sa gauche; mais avant que ces dames puissent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles sont plusieurs fois battues de part & d'autre.

Chapitre VI.

De la manière de battre les dames.

COmme les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes tables, & vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dé porte une dame sur une fleche qui se rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue, cette dame est battue, & celui contre qui on joue, est obligé de la prendre, & de la rentrer dans le jeu.

L'on bat à ce jeu malgré soi, parce que, comme il a été observé, l'on est obligé de jouer toujours le plus petit nombre, & qu'on ne peut point passer une dame par-dessus l'autre: Par exemple, votre homme fait d'abord trois & deux, il faut qu'il joue le deux qui est le plus petit nombre. Si vous faites deux & as, vous ne pouvez pas battre, & jouer le deux, & vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'est le plus petit nombre.

Si votre homme fait le second coup, six & deux, il faut par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déjà joué un deux, parce que c'est encore une des regles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos: Votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatrième case de la première table de son côté, vous avez votre as sur la première table de votre côté, ainsi, si vous faites quatre & trois, vous pouvez vous dispenser de battre la dame de votre homme; c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatrième case de votre côté, vis-à-vis la sienne, parce que vous ne pouvez jouer le trois qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par-dessus l'autre.

Votre homme qui a été battu, reprend donc sa dame, & joue, s'il fait cinq & quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette regle qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené & conduit ses dames; savoir, l'une dans un coin, & les deux autres tout contre; en sorte qu'on ne peut les mettre sur le coin, qu'en faisant un as, & puis un deux, & l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

Chapitre VII.

Du coin de repos.

LE coin de repos en ce jeu est la douzième case. Il est appellé coin de repos, parce que les dames qui y sont une fois entrées, sont en sûreté, & ne peuvent plus être battues; & c'est un grand avantage en ce jeu pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin, a gagné la partie. S'il les y mettoit toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagneroit double, si l'on en étoit convenu.

REGLES DU JEU DES DAMES RABATTUES

Chapitre Premier.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme des Dames Rabattues.

CE jeu est de tous les jeux de table un des plus faciles à apprendre, & l'on peut dire que le hasard seul y décide.

On le nomme le jeu des Dames Rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres; on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

L'on bat à ce jeu malgré soi, parce que, comme il a été observé, l'on est obligé de jouer toujours le plus petit nombre, & qu'on ne peut point passer une dame par-dessus l'autre: Par exemple, votre homme fait d'abord trois & deux, il faut qu'il joue le deux qui est le plus petit nombre. Si vous faites deux & as, vous ne pouvez pas battre, & jouer le deux, & vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'est le plus petit nombre.

Si votre homme fait le second coup, six & deux, il faut par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déjà joué un deux, parce que c'est encore une des regles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos: Votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatrième case de la première table de son côté, vous avez votre as sur la première table de votre côté, ainsi, si vous faites quatre & trois, vous pouvez vous dispenser de battre la dame de votre homme; c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatrième case de votre côté, vis-à-vis la sienne, parce que vous ne pouvez jouer le trois qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par-dessus l'autre.

Votre homme qui a été battu, reprend donc sa dame, & joue, s'il fait cinq & quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette regle qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené & conduit ses dames; savoir, l'une dans un coin, & les deux autres tout contre; en sorte qu'on ne peut les mettre sur le coin, qu'en faisant un as, & puis un deux, & l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

Surtout il faut obferver de mettre toutes fes dames l'une fur l'autre, & non point accouplées en manière de cafe.

Chapitre IV.

De la manière de nommer & de jouer, ou de jetter les dez, & quand le coup eft bon, ou non.

ON nomme le dé en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table; c'eft-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dé rondement, fans héfiter, & le faire toucher du moins la bande de fon homme. Il eft bon par-tout dans le Trictrac, pourvu qu'il ne foit pas en l'air.

Il eft permis de changer de dez, & même de rompre, quand on apprehende quelques coups.

L'on peut auffi convenir de ne point rompre, & établir une peine contre celui qui rompra.

Chapitre V.

De la manière de jouer fes Dames.

QUand chacun a empilé fes dames, fuivant ce qui eft obfervé ci-devant, celui qui a gagné le dé, joue & rabat de deffus fa pile deux dames, fuivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la cafe la plus près du jour; ainfi celui qui a fait fix & as, abat la

dame qui eſt empilée ſur la première caſe, où il n'y a que deux dames, & par-là il joue l'as.

Pour le ſix, il abat une des trois dames qui ſont ſur la caſe qui joint la bande de ſéparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as ſur la première caſe, ou pile, le deux ſur la ſeconde, le trois ſur la troiſième, le quatre ſur la quatrième, le cinq ſur la cinquième, & le ſix ſur la ſixième pile, qui eſt la dernière.

Vous voyez d'abord que cette manière de jouer les nombres, eſt bien différente des autres jeux de table, où, par exemple, pour jouer un ſix, l'on place la dame ſix fleches au-deſſus de l'endroit d'où elle part; au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas, ſur la même fleche où elle étoit empilée.

Quand vous avez joué votre ſix & as, votre homme joue le dé à ſon tour; s'il fait un doublet, par exemple, terne, ou double deux, comme ſur les caſes du trois, & du deux, il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais parce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, & joue derechef; & s'il fait un ſecond doublet, il rejoue encore; en un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dé, juſqu'à ce qu'il ait fait un coup ſimple.

Voilà donc deux choſes eſſentielles à remarquer en ce jeu.

La première, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue, ſuppoſé qu'il le puiſſe; & s'il ne le peut pas, il n'eſt joué ni par l'un, ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux & as qu'il a joué; vous avez enſuite joué, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué; votre homme rejoue, & fait encore deux & as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un, ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déjà abattus.

La feconde, que celui qui fait un doublet conferve le dé, & joue jufqu'à ce qu'il ait fait un coup fimple.

On appelle coup fimple les coups inégaux, comme font fix & cinq, cinq & quatre, trois & deux, quatre & trois.

Les doublets font deux nombres femblables, tels que font fanne, double deux, terne, quaderne, ambezas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'eft d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue amene, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas; car celui contre qui l'on joue, n'eft pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oubliez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer fon jeu plus que vous.

Chapitre VI.

De la manière de lever & de rompre le jeu.

APrès avoir rabattu fes dames de deffus les diverfes piles & tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabattues, leve à chaque coup de dé les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple, s'il fait befet, il leve les deux dames de la première cafe, & parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un fecond befet, il ne leve rien, ne lui étant pas permis de jouer befet tout d'une, en prenant une

dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce jeu a son nombre fixe & certain, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux deux, & la troisième un trois, & ainsi des autres; & quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer, sont joués par l'autre, cette regle reçoit ici son exception; car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux, & le trois, &c. il vous reste encore un cinq ou six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabattu & levé un beset, ait fait un second beset; en ce cas, ni lui, ni vous, ne leverez rien : Lui, parce qu'il n'a plus de beset à jouer; & vous, parce que c'est une des regles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames: Ainsi n'ayant point abattu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point; mais qui plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous même les nombres que vous faites, & c'est votre homme qui les joue pour vous, jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre dernière dame; ce qui fait bien souvent que votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever, lorsque votre dernier nombre arrive; quelquefois même il n'en a plus qu'une : Mais quand une fois vous avez abattu votre dernière dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait; car vous ne pouvez rien plus faire pour lui, à moins que vous ne fussiez extrêmement malheureux; lui au contraire travaille toujours pour vous; car comme il a peu de dames, il ne sauroit si facilement faire les nombres qui lui manquent, & il arrive assez souvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ses dames, a gagné la partie.

La regle que bois touché doit être joué, n'a
int lieu en ce jeu, parce que, comme il a été
:, chaque pile de bois a son nombre fixé, étant
possible de pouvoir jouer le même nombre de
férentes endroits: Ainsi supposé que vous ayez
t un carme, & qu'au lieu d'abattre les dames
la quatrième case, vous ayez abattu deux da-
:s de la cinquième, vous pouvez, & même vous
vez remettre vos deux dames sur votre cin-
ième pile, & jouer votre carme comme il doit
e joué.

REGLES DU JEU
DU PLAIN.

Chapitre premier.

e la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme le Jeu du Plain.

Eux qui savent jouer au Trictrac, apprennent
s-facilement ce jeu; il demande quelque con-
ite, mais l'on peut dire que le hasard y a plus
part que le bien joué, puisque celui qui y fait
plus grands nombres, gagne infailliblement la
:tie.

I est appellé le Jeu du Plain, parce que les
ıeurs ne tendent qu'à remplir, & faire le plain,
st-à-dire, à parvenir à mettre douze dames
ivertes & accouplées dans la table du grand
ı, que l'on appelle au Trictrac indifféremment,
ınd Jan, ou grand Plain.

Chapitre II.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

L'On joue ce jeu dans un Trictrac, dans lequel il faut qu'il y ait trente dames, moitié d'une couleur, & moitié d'une autre, deux cornets, & des dez.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une, ou même toutes deux peuvent prendre des conseils, ou s'associer, le tout du consentement l'un de l'autre.

Avant de commencer on doit, suivant les regles de l'honnêteté, donner le choix des dames & des cornets à la personne que l'on considère.

Ensuite on tire à qui aura le dé : Pour cela chacun en prend un, & le jette : Celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

Chapitre III.

De la manière de disposer le Jeu, & de placer ses dames pour jouer.

IL faut disposer le Trictrac de la même manière que si l'on vouloit jouer au jeu du Trictrac ; c'est-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plain, soit du côté de la fenêtre.

Cela fait, chacun empile ses dames sur la première case, ou lame de la table la plus éloignée du jour, tout de même qu'au Trictrac.

Chapitre IV.

De la manière de nommer, de jouer, ou de jetter les dez, & quand le coup est bon, ou non.

LE lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les regles du Revertier, ainsi on n'en dira rien ici.

Chapitre V.

De la manière de jouer ses dames, & la fin du jeu.

VOs dames étant empilées, comme il vient d'être dit, il faut abattre d'abord beaucoup de bois, ensuite coucher six dames toutes plates sur les fléches du grand-Jan, parce qu'il est facile de couvrir après, quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu de mettre une seule dame dans le coin qu'on nomme, au Trictrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au Revertier, doublement.

Il faut surtout bien prendre garde de ne point forcer son jeu, & tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a le plutôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie; mais il n'a pas le dé pour la revanche, & on tire à qui l'aura.

REGLES DU JEU DU TOC.

Chapitre Premier.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme du Toc.

TOus ceux qui ſavent le jeu du Trictrac à fond, peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc, parce que l'un & l'autre conſiſtent dans les mêmes regles, dans la même marche & diſpoſition du jeu.

Il eſt appellé le jeu du Toc, parce que le ſeul but de ceux qui jouent, eſt de toucher & battre leur adverſaire, ou de gagner une partie double ou ſimple, par un Jan, ou par un plain, ainſi qu'il ſera expliqué ci-après.

Chapitre II.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble.

CE jeu ſe réglant comme le Trictrac, il faut pour y jouer avoir un Trictrac, garni de quinze dames de chaque couleur, qui font trente en

tout, de deux cornets, de dez, & deux fiches, ou fichets, pour marquer les trous, ou parties, quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit, de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames, & des cornets.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dez dans son cornet.

Avant de commencer la partie, les deux personnes qui doivent jouer, (car on ne peut jouer que deux ensemble) tirent le dé à qui l'aura.

Chapitre III.

De la manière de disposer le jeu, & de placer ses Dames pour jouer.

ON place ses dames à ce jeu de même qu'au Trictrac, c'est-à-dire, qu'on les met sur la première lame de la première table, pour les mener ensuite dans la seconde, & y faire son plain & grand-Jan.

Chapitre IV.

De la manière de nommer & de Jouer ou Jetter les déz, & quand le coup est bon ou non.

L'On nomme les nombres du dé en ce Jeu, comme au Trictrac; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au Trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, & ne point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé est bon par-tout dans le Trictrac, suivant qu'il est dit dans les regles des jeux précédents, pourvu qu'il ne soit point en l'air.

Chapitre V.

De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.

L'On ne marque pas en ce jeu des points, comme au jeu de Trictrac; mais au lieu de points on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous, il dépend des Joueurs d'en fixer le nombre, l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit-Jan fait, à la réserve d'une demi-case, & qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit-Jan par un nombre simple : Si nous jouïons au Trictrac, je marquerois seulement quatre points; mais comme c'est au Toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, & j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, & que la double ira, alors si je remplis par deux moyens, ou par un doublet, ou que je vous batte une dame par deux moyens, ou par doublet, ou, en un

mot, que je fasse quelque Jan, ou rencontre du jeu du Trictrac par doublet; comme, par exemple, si je battoit le coin, ou que commençant la partie, je fisse Jan de deux tables par doublet, ou Jan de mezeas par doublet; en ce cas, je gagnerois la double, & vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes Jans & coups du Trictrac se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé, a la liberté de s'en aller, de même qu'au Trictrac.

Pour ce qui est de la manière de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, & toujours couvert, tant qu'il est possible.

NOUVELLES REGLES DU JEU DE LOTO.

POur jouer le Loto, il faut avoir vingt-quatre Tableaux, sur chacun desquels sont écrits les quinze numéros.

Chaque Joueur choisit au hasard deux de ces Tableaux, & paye une mise, dont les Joueurs conviennent entr'eux avant que de commencer le Jeu.

Ceux qui veulent prendre quatre, ou même six Tableaux, le peuvent, en payant une mise double, ou triple.

Lorsque le nombre des Joueurs est trop con-

ſidérable pour que chacun ait deux Tableaux, ceux qui ne prennent qu'un Tableau, ne paient que la moitié de la miſe. Si le nombre des Joueurs n'eſt pas ſuffiſant pour prendre tous les Tableaux, ceux qui reſtent ſont mis de côté, & deviennent inutiles, juſqu'à ce que quelques nouveaux joueurs ſe préſentent pour les prendre.

Si quelqu'un des Joueurs eſt mécontent d'un ou de pluſieurs de ſes Tableaux, il lui eſt permis de les changer avec ceux qui n'ont été choiſis par aucun des Joueurs; de même ſi deux Joueurs ſont mécontents, ils peuvent les changer entr'eux.

Toutes les miſes données par les Joueurs en choiſiſſant leurs Tableaux, doivent être réunies dans un panier ou ſous-coupe placée ſur la table du Jeu.

On place au milieu de la table une certaine quantité de Jettons proportionnée au nombre des Tableaux choiſis par les Joueurs, & que chacun puiſſe prendre facilement: Les Joueurs conviennent entr'eux de la valeur de ces jettons; elle doit être proportionnée à la valeur de la miſe.

Alors on prend ſur la totalité de ces miſes une ſomme ſuffiſante pour payer à la fin du Jeu, tous ces jettons, & on la met en réſerve ſans y toucher avant la fin de la partie.

Tous ces préliminaires ſont indiſpenſables avant le premier tirage, qui ſe fait ainſi.

On doit avoir dans un petit ſac, qui s'ouvre & qui ſe referme aiſément, quatre-vingt-dix Boules numérotées depuis premier juſqu'à quatre-vingt-dix.

Avant que de commencer à tirer, on doit compter les Boules, afin de s'aſſurer que leur nombre eſt complet.

Enſuite un des Joueurs remue le ſac, afin de mêler les Boules, en tire ſucceſſivement dix, en annonçant à chaque Boule quel eſt le numéro qui ſort.

A mesure que chaque numéro est annoncé à chaque Joueur, il examinera si ce numéro se trouve sur ses Tableaux, & s'il s'y trouve en effet, il prend un des jettons qui sont au milieu de la table, dont il couvre le même numéro qui est sur un de ses Tableaux.

Si ce numéro se trouve répété sur plusieurs de ses Tableaux, il prend autant de jettons que ce numéro se trouve répété de fois, & couvre le numéro avec un jetton, par-tout où il se trouve répété : Chaque Joueur en fait autant sur ses Tableaux, jusqu'à ce que le tirage des dix boules soit entiérement fini.

Lorsqu'il reste des Tableaux vacans, il peut sortir des numéros qui ne se trouvent sur aucun des Tableaux pris par les Joueurs; s'il sort un de ces numéros, alors aucun des Joueurs ne peut prendre des jettons pour marquer ses numéros : Ils peuvent convenir entr'eux de tirer du sac la boule sur laquelle ce numéro est écrit, jusqu'à ce que quelque nouveau Joueur prenne tous, ou quelques-uns de ces Tableaux.

Le Tireur doit avoir à côté de lui une palette, sur laquelle sont dix cavitées destinées à recevoir chacune des dix boules, à mesure qu'il les tire du sac, & où il les place, de façon que chaque Joueur puisse voir les numéros qui sont sortis.

Lorsque les Joueurs ont marqué sur leurs Tableaux les numéros qui leur sortent, ils observent, si dans chacun de leurs Tableaux, pris séparément, il n'est pas sorti deux ou plusieurs numéros, sur la même ligne horizontale.

S'il n'est pas sorti plus d'un numéro dans chacune des trois lignes horizontales de chaque Tableau, alors chacun des numéros gagne seulement le jetton, avec lequel il a couvert le numéro : Ce qui s'appelle gagner par Extrait.

Si dans un Tableau il est sorti deux numéros

ſur la même ligne horizontale, alors le Joueur gagne un Ambe, & on lui paye cinq jettons, outre les deux jettons dont les deux numéros étoient couverts, & que le Joueur garde pour lui.

S'il eſt ſorti trois numéros ſur la même ligne horizontale, alors le Tableau gagne un Terne; & l'on paye au Joueur vingt-cinq jettons, outre ceux dont les trois numéros étoient couverts.

S'il eſt ſorti quatre numéros ſur la même ligne, le Tableau gagne un Quaterne, & l'on paye au Joueur cent jettons.

Enfin, ſi les cinq numéros de la même ligne étoient ſortis alors dans ce tirage, le Tableau gagneroit un Quinterne, & l'on paieroit au Joueur deux cens cinquante jettons.

Il faut obſerver que tous les jettons qui ont été deſtinés à couvrir ſur quelqu'un de ces Tableaux les numéros ſortis, appartiennent au Joueur, quel que ſoit le paiement que l'on lui faiſſe d'ailleurs pour ces mêmes numéros.

Pour ne pas multiplier à l'excés le nombre des jettons, lorſque le paiement eſt long à faire, au lieu de payer avec des jettons, on paye avec l'argent des miſes placées, comme il a été dit, ſur la table, dans un panier, ou ſous-coupe.

Lorſque tous les payemens ſont faits, chaque Joueur retire de ſon Tableau les jettons dont il l'a couvert pendant le tirage; il les fait payer ſur l'argent des miſes, s'ils ſont en nombre ſuffiſant; ou les garde pour en demander le paiement, lorſqu'il le jugera à propos.

Alors celui qui a fait le tirage remet dans le ſac les dix Boules déjà tirées, ferme le ſac, & le paſſe à ſon voiſin à droite, qui remue le ſac, mêle les Boules, & en tire dix de la même manière qu'à été fait le premier tirage : Le ſac fait ainſi ſucceſſivement le tour de la table, en allant de gauche à droite, & chacun des Joueurs tire les Boules à ſon tour.

Chaque fois que la totalité des mises est épuisée, ou se trouve insuffisante pour le paiement des numéros sortis, chaque Joueur remet au panier une nouvelle mise proportionnée, comme la première, au nombre des Tableaux qu'il a devant lui.

Lorsque l'on se dispose à finir le Jeu, les Joueurs conviennent d'avance entr'eux de ne plus faire qu'un certain nombre de tirages.

Au dernier tirage, chacun des Joueurs marque avec un jetton, comme au tirage précédent, chacun des numéros qui lui sortent; mais les tirages cessent aussi-tôt que le nombre des jettons qui sont sur la table est épuisé. Alors on paye avec l'argent des mises les numéros sortis, en commençant par le Joueur placé à la droite du Tireur, & continuant ainsi jusqu'à ce que la totalité des mises soit épuisée : Si elle ne suffit pas pour payer tous les numéros sortis dans ce tirage, les Joueurs les plus éloignés de la droite du tireur ne sont point payés; ce qui s'appelle faire banqueroute.

Les paiemens ainsi finis, chaque Joueur réunit aux jettons qu'il avoit déjà devant lui, ceux qui se trouvent sur les Tableaux, & se fait payer la valeur de ses jettons avec l'argent, qui, dès le commencement de la partie, avoit été mis en réserve pour cet objet.

Il y a aussi des Tableaux d'une nouvelle combinaison, qui peuvent se jouer par 6 = 12 = 18 ou 24, en observant que quand on ne prend que six Tableaux, l'on ne donne qu'un jetton; si l'on en prend douze, l'on donne deux jettons; si l'on en prend dix-huit, l'on donne trois jettons; & en jouant avec les vingt-quatre Tableaux, l'on donne quatre jettons.

Il faut observer, pour faire les paiemens, que les jettons aient rapport aux comptes des Especes.

Pour 24 Tableaux,	. . .	144 dixaines.
Pour 18 Tableaux,	. . .	108 dixaines.
Pour 12 Tableaux,	. . .	72 dixaines.
Pour 6 Tableaux,	. . .	36 dixaines.

En mettant les fiches pour . . 10 jettons, & les contrats pour . . . . . 10 fiches.

Il faut, pour que le Jeu de Loto soit bien complet, ... 100 jettons.
12 contrats.
14 fiches.

Il faut observer que lorsqu'on ne se sert que de six Tableaux, il faut prendre depuis 1 jusqu'à 6; pour douze Tableaux, depuis 1 jusqu'à 12; pour dix huit Tableaux, depuis 1 jusqu'à 18, ou tout le Jeu. L'on peut jouer à six Tableaux, en prenant les Tableaux depuis 1 jusqu'à 6, depuis 7 jusqu'à 12, depuis 13 jusqu'à 18, & depuis 19 jusqu'à 24.

LE JEU
DU MAIL.

IL y a deux sortes de regles pour le Jeu du Mail; les unes *sur la maniére d'y bien jouer*, les autres *pour décider les divers événemens qui peuvent arriver à ce jeu.* On commencera par les premières qui sont les plus essentielles.

Il est certain que de tous les jeux d'exercice, celui du Mail est le plus agréable, le moins gênant, & le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même-tems jouer, causer, & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire, l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour

la transpiration des humeurs, & il n'y a point de rhumatisme, ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir, ou guérir par ce jeu, à le prendre avec modération, quand le beau tems & la commodité le permettent.

Il est propre à tous âges, depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups, mais à jouer juste avec propreté, sans trop de façons; & quand à cela on peut joindre la sûreté & la force, qui font la longue étendue du coup, ont est alors un joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection, il faut chercher la meilleure manière de bien jouer, se conformer à celle des beaux joueurs, se mettre aisément sur sa boule, ni trop près, ni trop loin; n'avoir pas un pied guères plus avancé que l'autre, les genoux ne doivent être ni trop mols, ni trop roides, mais d'une fermeté bien assurée pour donner un bon coup.

Attitude du corps.

Le corps ne doit être ni trop droit, ni trop courbé, mais médiocrement penché, afin qu'en frappant il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arrière de la ceinture en haut avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vue.

C'est ce demi-tour du corps qu'on appelle *jouer des reins*, qui faisant faire un grand cercle au mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le mail trop vîte, mais uniquement sans se laisser emporter, se tenir un instant dans sa plus haute portée, pour frapper sur le champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet, sans changer néanmoins la situation du corps, des bras, ni des jambes, afin de conserver toujours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec sa boule.

Différente manière des Joueurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras*, c'eſt-à-dire, qui ne font pas ce demi-contour du corps qui vient des reins; mais outre qu'ils s'incommodent la poitrine par le grand effort qu'il font faire à leurs bras ſeuls en raccourci, ils ne ſauroient jamais être ni beaux, ni forts joueurs, parce qu'ils ne levent pas le mail aſſez haut.

Quelques-uns le levent trop ſur leurs épaules; d'autres ne le levent qu'à la moitié de leur taille, & frappent la boule par ſecouſſe comme s'ils donnoient un coup de fouet. Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes, & ſe cramponnent ſur la pointe des pieds, s'abandonnent ſi fort ſur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner comme l'on dit, du nez en terre, quelques autres levent en l'air le coude gauche pour meſurer le coup; ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manières, ſont auſſi mauvaiſes que déſagréables, & on doit les changer. Chaque exercice a ſes loix qu'on eſt obligé de ſuivre; la danſe, le manege, les armes, ont une attitude & une contenance réglée, ſans leſquelles on ne ſauroit rien faire que groſſièrement, & de mauvaiſe grace.

Le mail eſt à peu près de même; c'eſt un jeu noble, expoſé à la vue du public; c'eſt pourquoi on ne ſauroit y jouer devant le monde que ſuivant ſes véritables regles.

Mains, bras.

Les mains ne doivent être ni ſerrées, ni trop éloignées l'une de l'autre; les bras ni trop roides, ni trop allongés, mais faciles, afin que le coup ſoit libre & aiſé. La main gauche qui eſt la

première posée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse ; le pouce de la droite doit croiser un peu en biais sur la pointe des autres doigts, ne pas être dessus, ni à côté du manche ; car c'est ordinairement ce qui fait *crosser*, parce que si en levant les mains pour donner le coup, on n'a le pouce droit ainsi croisé, la masse varie en tombant sur la boule, & ne sauroit la frapper en son point. Il faut donc que la main droite tienne le mail, comme les joueurs de paume tiennent la raquette ; car ce pouce, ainsi accroché avec le bout des autres doigts, est bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux jeux.

Pieds.

Pour être bien sur la boule, il faut se bien assurer sur ses pieds, se mettre dans une posture aisée, que la boule soit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer le pied droit en arrière, ni baisser le corps, ou plier le genou quand on frappe, parce que c'est ce qui met le joueur hors mesure, & qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence, à quiconque voudra les suivre pour bien jouer. On ne doit pas être long-tems à mesurer son coup ; une seule fois, avec un peu d'habitude, suffit ; & l'on remarque que ceux qui sont le plus long-tems à tâtonner leur boule, sont ceux qui la manquent plutôt, dont on se moque après, parce que ceux qui voient jouer, aiment qu'on soit prompt, & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir

un mail qui soit toujours de même poids & de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force, & à la taille du Joueur. Si le mail est trop long, ou trop pesant, on prend la terre; s'il est trop court, ou trop léger, il ne donne pas assez de force, & l'on prend la boule par-dessus, ou comme on dit *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Jouer de se choisir un mail qui lui convienne, dont il se rende le maître, & qu'il proportionne encore la boule à la masse; car il est bon de prendre garde à tout.

Boules.

Si on joue d'un mail dont la masse, ou la tête ne pese que dix onces, on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on joue d'une masse de treize à quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communément, il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces on fera des plus grands coups, cela dépend quelquefois du tems qu'il fait, & du terrein sur lequel on joue. Il est bon de savoir, que quand le vent est favorable, ou que le terrein est sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une manière imperceptible, il faut jouer de grosses boules, qui n'excedent pourtant pas la portée de la masse, & l'on fera de plus grands coups. Quand le tems est humide, ce qui rend le terrein du jeu *fourd*, c'est-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules légères, qui iront mieux que celles qui sont de poids : Mais quand il fait beau, que le terrein est sec & uni; c'est alors que pour faire de plus grands coups on doit jouer de voguets, ou petites boules, qui aient bien leur poids, en gardant toujours néanmoins, autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantâgeux à ce jeu d'avoir de bonnes boules; c'est le pur hasard de la nature qui les forme, & s'il faut ainsi dire, qui les pétrit; mais c'est l'adresse du Joueur habile, qui acheve de les faire en les bien jouant, de les connoître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont de racines de buis: Les meilleures viennent des pays chauds; on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers où il fait des nœuds; on les coupe, & on les laisse sécher un certain tems; après quoi les ayant fait tourner & battre à grain d'orge, on ne les joue qu'à petits coups de mail sur un terrein graveleux; on les joue ensuite plus fort, on les fait frotter avec de la pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi: Enfin, à force de coups de mail, & de les faire rouler, elles deviennent dures: On prend garde à celles qui vont le mieux, c'est-à-dire, qui ne sautent, & ne se détournent point de leur chemin, ou, pour parler le langage du mail, *qui ne s'éventent pas*: Alors on doit mesurer ces boules ainsi faites, les tenir dans un sac avec du linge sale, qui est le meilleur endroit, ni sec, ni humide, où on les peut conserver saines; on doit les peser pour savoir les poids au juste de celles qui vont le plus loin, lesquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour mesurer les boules.

Pour cela on avoit ci-devant des mesures de papier; mais on a inventé depuis une espèce de compas rond, pour marquer le poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules, de toutes sortes de grosseur, depuis le *vogue* jusqu'au *tabacan*, ce qui est très-commode.

LA BERNARDE.

Il y a eu une boule d'un grand renom, dont l'hiſtoire ne ſera peut-être pas inutile, ni déſagréable, & fera voir de quelle importance eſt une boule au jeu de mail. Un marchand de boules de Provence en apporta un gros ſac à Aix: les Joueurs qui étoient en grand nombre dans cette Ville, les acheterent toutes trente ſous pièce, à la réſerve d'une ſeule, qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur, nommé BERNARD, vint le dernier; il acheta cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze ſous; elle peſoit ſept onces deux gros, & étoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre; il la joua longtems, la fit, & elle devint ſi excellence, que quand il avoit un grand coup à faire, elle ne lui manquoit jamais au beſoin, & lui faiſoit immanquablement gagner la partie. Elle fut appellée LA BERNARDE. Le Préſident de Lamanon qui l'a eue depuis, en a refuſé pluſieurs fois cent piſtoles. *Louis le Brun*, un des plus grands Joueurs de mail qu'il y ait eu en Provence, qui dans un jeu uni, ſans vent & ſans deſcente, faiſoit juſqu'à quatre cents cinq pas d'étendue, voulut faire une expérience de la Bernarde; il la joua diverſes fois avec ſix autres boules de même poids & de même groſſeur; ſon coup étoit ſi égal, que les cinq autres boules étoient preſque toutes enſemble à un pied ou deux de différence; pour la Bernarde, on la trouvoit toujours cinquante pas plus loin que les autres; ce qui lui fit dire un jour plaiſamment, *qu'avec la Bernarde il joueroit aux grands coups contre le Diable.* On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier, eſt ſans doute qu'elle étoit également peſante par-tout, depuis ſa ſuperficie juſqu'à ſon centre, puiſqu'elle ſe ſoutenoit ſi bien dans ſon roulis; au lieu que

les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, étoient inégales dans leur pourtour, étant plus pesantes d'un côté que d'un autre ; ce qui les faisoit aller de travers, par sauts, ou par bonds.

De ce raisonnement, il s'ensuit deux choses. La première, que chaque bon joueur doit connoître ses boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frappées pour aller au plus loin : Il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est-là son bon roulis, ce qu'on apprend par l'expérience quand on joue souvent à ce jeu. La deuxième, que pour donner le juste prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hasard, sur leur beauté, leur dureté, ou leur poids, mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail, & plus loin que les autres de même grosseur.

Masses, ou têtes de Mail.

Ce n'est pas assez pour faire de grands coups d'avoir des boules faites, il faut que la tête du mail soit faite aussi, c'est-à-dire, *qu'elle se soit durcie par les coups qu'elle aura joués.* L'expérience ayant fait connoître qu'une boule, poussée par une masse neuve ou fendue, ira moins loin de quelques pas que si elle avoit étoit frappée d'une vieille masse bien saine, & qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *George Minier* d'Avignon, qui sont de chêne verd, & surtout celles du père, sont incomparablement mieux faites & meilleures que de tous autres ouvriers.

Longueur du manche du Mail.

Quant aux manches du mail, en Provence & en Languedoc, on ne les tient pas plus longs

que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maitre, plus sûr, & moins gêné, sans remuer sa boule, en la joüant où elle se rencontre. Mais comme à Paris & dans d'autres Villes, on peut mettre sa boule en beau, si ce n'est quand on tire à la passe, on a trouvé que la mesure du manche prise sous l'aisselle, étoit la plus juste qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups; celles qui vont au-delà sont outrées, on aura bien de la peine à s'y ajuster; & à moins d'une grande habitude on ne fera quelques grands coups que par hasard : Ainsi on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils se rendront maîtres en ne joüant d'abord que des demi-coups; à mésure qu'ils se fortifieront, ils pourront allonger leur mail de deux ou trois pouces, jusqu'à ce qu'ils puissent s'accoutumer a bien jouer d'un qui vienne jusqu'à l'aisselle; & s'en tenir-là pour se rendre très-forts Joueurs; que si l'on n'observe pas cette petite gradation, on doit s'assurer qu'on ne jouera jamais avec la justesse ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter pour la bienséance, qu'on n'aime pas à voir en public des personnes de condition sans veste, ou en juste-au-corps, ni sans perruque; on peut être légérement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces vestes bigarrés, ou mi-parties de différentes étoffes, avoir de petites perruques naissantes, ou nouées, & un chapeau, ce qui sied toujours bien, & est beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets, quelques beaux & magnifiques qu'ils puissent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées, ce qui, outre la propreté, sert a tenir le mail plus ferme quand on donne le coup, & garantit en même tems les mains de durillons.

Il y a des personnes qui en jouant la première fois au mail, voudroient faire d'aussi grands coups que les maîtres, ce qui n'est pas possible : On ne peut acquérir la justesse & la sûreté de ce jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant insensiblement par demi-coups : Car les maîtres & les bons joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant souvent plusieurs boules qu'ils se renvoient à petits coups l'un à l'autre ; ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent sûrement sans façon, & qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un des plus innocents & des plus agréables amusements de la vie, puisqu'on y joint la force à l'adresse, qu'on s'y fait une santé plus robuste qu'en tout autre exercice du corps, & qu'on y peut jouer sans peine depuis l'enfance jusqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau Mail comme un Billard.

On pourroit faire un nouveau jeu de Mail à une maison de campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de mesure sur les regles, comme on joue au Billard.

Il suffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cents pas de long, sur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un archet à chaque bout, & un pivot de fer au milieu ; l'on débuteroit vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au billard, jouer toujours du mail & la boule d'où elle seroit ; & celui qui après avoir passé à l'archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus haut fer du milieu, qui seroit comme

rivet eſt au billard, gagneroit la partie. Ce qui ne laiſſeroit pas de faire un divertiſſement très-agréable à diverſes perſonnes de tous états, & de tous âges, qui joueroient au rouet, ou en partie, comme au billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'eſt qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, ſans beaucoup de fatigue, & qu'on ſe rendroit ſûr inſenſiblement pour jouer parfaitement bien au mail, où toute la ſcience conſiſte, comme on l'a déjà dit, à frapper nettement ſa boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutument à la bien jouer par des petits coups, d'où l'on parvient enſuite à en faire de grands, quand on s'eſt bien aſſuré de ſa boule, & qu'on la pouſſe & dirige juſte où l'on veut.

Paſſe.

Après ce qui vient d'être obſervé pour le jeu de mail, il faut dire quelque choſe pour bien tirer à la paſſe avec la levée, quand on eſt à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut ſe mettre de bonne grace ſur la boule d'acier, qu'elle ſoit à la pointe, ou à deux ou trois doigts du pied droit en dehors, s'ajuſter du bras & de l'œil ſans faire trop de façons, ni aucune grimace, avoir le corps médiocrement penché ſur la droite, & la pointe du pied gauche légérement poſée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement & enſemble le corps avec le pied gauche, que l'on faſſe agir en même temps l'œil, le bras & le poignet, pour porter ſa boule juſte, & ſi l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie : Toutes les autres manières de tirer à la paſſe, comme d'avancer le pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux pieds, bien loin d'être bonnes, ſont au contraire de très-mauvaiſe grace.

Regles générales du Jeu de Mail.

I. IL y a quatre manières de jouer au Mail, au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups*, & à la *chicane*.

II. Jouer au *rouet*, c'eſt quand chacun joue pour ſoi, & par tête; un ſeul, en ce cas paſſant au pair, ou au plus quand il ſe trouve en ordre, gagne le prix dont on eſt convenu pour la paſſe.

III. On joue en *partie*, quand pluſieurs ſe mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égale force en pareil nombre; & ſi le nombre eſt inégal, on peut faire jouer deux boules à un ſeul d'un côté, juſqu'à ce qu'un autre joueur ſurvienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands coups*, c'eſt quand deux, ou pluſieurs jouent à qui pouſſera plus loin; & quand l'un eſt plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, ſoit par diſtances d'arbres, ſoit par diſtances de pas.

V. Pour ce qui eſt de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins, & par-tout où l'on ſe rencontre; on débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux, ou embarraſſé qu'elle ſe trouve, & on finit la partie en touchant un arbre, ou une pierre marquée qui ſert de but, ou en paſſant par certains détroits dont on ſera convenu, & celui dont la boule qui aura franchi ce but ſera le plus loin, ſuppoſé que les joueurs de part & d'autre ſoient du pair au plus, aura gagné.

VI. A quelques-unes des quatres manières, on doit convenir avant le début de ce que l'on joue.

VII. Perſonne ne doit ſe promener dans le mail quand on joue, à cauſe des accidents qui pourroient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de diſtance pour ne pas bleſſer ceux qui ſont devant, & crier toujours *gare*, avant que de jouer.

IX. Ceux qui dans un jeu régulier ne ſont ni de rouet, ni d'aucune partie, ni des grands coups, ne doivent pouſſer qu'une boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant manque tout-à-fait ſa boule, ce que l'on appelle faire une *pirouette*, perd un coup. Lorſque le mail ſe caſſe en rabattant, ou qu'il ſe démanche, ſi la maſſe paſſe la boule, le coup perdu eſt nul, & le Joueur recommence ſans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on ſoit arrêté en quelque ſorte que ce puiſſe être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porte leve, l'on pourra recommencer en quelque endroit du jeu que ce ſoit, mais toutes autres perſonnes, animaux ou rencontres, ſeront comme une pierre au jeux.

XII. L'on ne pourra en aucun lieu défendre les boules de ceux avec qui on joue, ni celles qui viendront à ſe heurter quand elles ſont roulantes, ſi ce n'eſt qu'on les ait défendues pour le grand coup.

XIII. On ne peut mettre ſa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, ſans néanmoins l'avancer, ni la reculer, que ce ne ſoit de l'agrément des joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangère ne perdra rien, & pourra jouer la ſienne quand il la trouvera; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de ſa compagnie, perdra un coup pour ſa mépriſe, & continuera à jouer du lieu où ſera ſa boule, en comptant le coup perdu; & celui du-

quel il aura joué la boule, ſera tenu d'en jouer une autre de la place où la ſienne étoit; & ſi un étranger joue la boule d'un des joueurs de la partie, on la remet à peu près où l'on juge qu'elle étoit.

XV. S'il ſurvenoit des différends pour des coups ou des haſards imprévus, on peut s'en rapporter au maître du jeu, ou à des perſonnes préſentes qui en aient quelque expérience, pour en paſſer ſur le champ par leur avis.

Du début.

I. Le début eſt le premier coup que chacun joue à toutes les paſſes que l'on fait.

II. On peut mettre du ſable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever ſa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la paſſe, ou d'une partie, ne pourra plus ſe retirer ſans payer ce qu'on jouoit, ſi ce n'eſt du conſentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un ſort au début, il peut rentrer la première fois pour deux, en jouant une ſeconde boule; & ſi elle venoit à ſortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permiſſion des Joueurs, & ſa deuxième rentrée qui eſt la troiſième boule, lui coûte quatre paſſes : S'il rentroit pour une quatrième boule, il lui en coûteroit huit, & ainſi du reſte en doublant toujours.

V. Quand le jeu du rouet eſt commencé, & qu'un de ceux qui en eſt, a gâté ſon jeu pour avoir manqué, ou être ſorti & rentré en doublant les miſes, il peut refuſer un ſurvenant de ſe mettre de la partie, en attendant que la paſſe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins juſqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant, aura mal joué sans sortir, de sorte qu'il ne puisse y aller en trois, ou en quatre, suivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, si les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le rouet a commencé, ou est à un début, ceux qui se présentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que personne ne puisse faire de mauvaise contestation là-dessus.

Des grands coups.

I. Celui qui jouera un grand coup en quelque lieu que se soit, ayant du consentement de son adversaire défendu toutes sortes de hasards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

II. Si le premier jouant un grand coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorsque celui qui joue le second, au grand coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle seroit restée en arrière.

IV. Une boule sortie peut gagner encore le grand coup, si elle est allée plus loin, quoique hors du jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V. Aux grands coups, comme au rouet & en partie, ceux qui touchent aux ais, ou aux murailles, ne peuvent plus rien défendre, & courent le risque de tous les hasards.

Des boules sorties, arrêtées, poussées, perdues, changées, cassées, & défendues.

I. Toute boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq

vingt-cinq pas des autres coups, courra le hasard de la rencontre, si elle n'a été défendue avant que d'être jouée. Mais cette défense n'aura pas lieu, si la boule roulante touche les ais, ou les murailles avant que de rencontrer la boule.

II. Les cinquante & les vingt-cinq pas se mesurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la boule aura rencontré l'autre; passé ces distances, il n'y a plus rien à défendre, si ce n'est aux grands coups, encore faut-il que les Joueurs en soient convenus auparavant.

III. Qui sortira, perdra un coup, pour jouer sa boule dans le mail vis-à-vis l'endroit où elle sera trouvée.

IV. Une boule qui sera passée par un trou des égoûts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu, ne sera pas réputée sortie, & on la remettra dans le jeu vis-à-vis, sans rien perdre.

V. Boule fendue, ou collée, une fois défendue, sert à toute séance d'entre mêmes Joueurs, & si elle vient à s'éclater, le coup est nul, & celui à qui elle étoit, en joue une autre.

VI. Si une boule non fendue se casse, qu'un morceau vienne à sortir, & l'autre demeure dans le jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée de prendre ce dernier pour continuer la partie, & jouer une autre boule à sa place : Que si tous les morceaux étoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée est avancée ou reculée par quelque hasard que ce soit, & que des gens de bonne-foi le disent, on pourra les croire, & la remettre à-peu-près où elle étoit.

VIII. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des Joueurs, en rejouant d'où il étoit : Il abandonne en ce cas sa première passe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la

courante; mais cette passe abandonnée sera pour tout autre qui s'en avisera le premier, en gagnant une passe suivante.

IX. Une boule sortie au troisième ou quatrième coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & doit finir la partie comme il se trouvera.

X. Celui à qui on a changé la boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la sienne.

XI. Boule dérobée, met celui à qui elle étoit hors de la partie, excepté celle dont il étoit rentré pour deux; ou en place une autre pour lui où il plaît à la compagnie, ce qui n'est qu'une tolérance.

Du tournant, du rapport, & de l'ajustement.

I. Quand un joueur a sa boule dans le tournant, il ne lui est pas libre de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa boule, sur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être en tourne*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour; & *être en vue*, quand de l'endroit où est sa boule, on voit à plein l'archet de la passe.

III. Pour s'ajuster au troisième ou quatrième coup, il doit toujours être joué du mail, & jamais en aucun cas il ne le peut être de la levée, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, si quelqu'un plus fort que les autres alloit en passe ou approchant en deux; ou bien s'il y alloit en trois coups, quand on est convenu d'y aller en quatre, il doit alors rapporter sa boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer son coup d'ajustement avec le mail.

V. Celui dont la boule est allée le plus avant vers la passe, est obligé de la rapporter le premier, & de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, & ainsi des autres de même suite.

De la Paſſe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la paſſe, l'acheveront avant que d'autres joueurs qui les ſuivent puiſſent les interrompre, étant des regles de la bienſéance d'attendre, afin que chacun puiſſe jouer à ſon tour, ſans être empêché, ni incommodé.

II. Toute boule qui tient de la pierre eſt en paſſe, & celle qui tient du fer eſt derrière.

III. Qui paſſe à ſon troiſième coup eſt derrière, & doit revenir en ſon rang; il en eſt de même à celui qui paſſe au quatrième, quand on joue en quatre coups de mail.

IV. Si jouant en trois coups l'on eſt pouſſé par une ou pluſieurs boules du jeu, qui depuis le premier ou le ſecond coup vous mene juſques en paſſe, non-ſeulement celui qui aura été pouſſé, ne rapportera pas aux cinquante : Mais s'il ſe trouvoit ſi avant que d'autres de la partie vinſſent à tirer, & paſſer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit été ſi heureuſement avancé, il pourra alors tirer la paſſe, non avec ſon mail, mais avec ſa leve du milieu, où il ſe trouvera comme obligé; autrement l'avantage d'avoir été pouſſé ſi avant, lui demeureroit inutile.

V. Et ſi, perſonne n'ayant paſſé, quelqu'un des autres Joueurs ſe trouve avant lui plus près du fer, il peut faire deux choſes, l'une, ou s'ajuſter du mail ſur les plus avancés, pour tirer avant ou après eux, ſuivant ſon ordre, ou tirer la paſſe avec la leve du lieu où il ſera, auquel cas il ne le fera que comme s'il étoit à ſon ordre.

VI. Quand on eſt arrivé vers la paſſe, le premier qui y tire, peut faire dreſſer le fer, s'il n'étoit pas bien droit & à plomb; mais ſi quelqu'un étoit à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir paſſer, on doit en ce cas laiſſer l'archet comme il eſt, à cauſe du haſard, & ſi celui qui

se trouve incommodé, y touche de son autorité privée, sans l'avoir demandé à ses compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il étoit, ou bien comme la Compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa Partie, ni de se mettre devant elle & joignant, quand on revient de derrière, à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule & les deux montants de l'archet qui sera à plomb: Si le fil touche tant soit peu la boule, elle est réputée derrière; ce qui sera mesuré par le porte-leve, ou par toute autre personne désintéressée.

IX. Qui tire au surplus sur un qui est au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent, & alors son retour est de peu de conséquence; mais celui qui tire au pair, & revient au plus, a encore quelque ressource.

X. L'on ne peut revenir de derrière, que tous les autres Joueurs ne soient venus à la pierre de passe, & le plus éloigné du pont du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en passe, s'il vouloit s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il étoit, parce qu'il perdroit son coup, & par conséquent la passe.

XII. Un joueur voulant passer, s'il se trouve une boule étrangère devant ou derrière la sienne qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter, sans hésiter; mais si c'est une boule des Joueurs, elle doit demeurer où elle se trouve, & telle qu'elle est, quand ce seroit un Tabacan, pourvu qu'elle n'eut pas été remuée par celui à qui elle est; car s'il l'avoit touchée pour y mettre sa boule de passe, il la doit laisser.

XIII. Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la passe; mais s'il est rentré au second, il pourra bien gagner la passe des autres, & se sauver même pour la dernière; mais pour la première qu'il abandonne, elle est absolument perdue pour lui, & elle appartient à celui qui gagne la passe suivante, s'il se souvient de la demander.

XIV. Quand celui qui a gagné la passe, débute sans avoir démandé auparavant si quelqu'un étoit pour deux, il perd cette passe oubliée, *& on l'envoie*, comme on dit communément, *à Avignon*; cette même passe se trouve donc alors encore suspendue ou réservée pour celui qui gagnera la passe suivante, pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, & que l'on fasse sauve avec lui, sans s'expliquer pour combien, il ne sera régulièrement sauvé que pour une passe; car pour être sauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la troupe, & qui viendra à partager les passes avec un autre, sans tirer, prendra dans son lot celui qu'il aura sauvé.

XVII. Qui passe au pair, ou au plus, gagne, & qui passe à deux de plus, oblige, c'est-à-dire, qu'il gagne, si celui qui joue reste à un de plus après lui, manque à passer; & si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé; & si, comme il arrive quelquefois, la boule frappant le fer, passoit & revenoit en pirouettant en deça du fer, elle ne laisseroit pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule ayant été derrière, reviendroit en avant du fer par la force du

coup, ou autrement, on la doit remettre derrière aussi loin qu'elle seroit trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair, ou au plus à la passe, & rencontre une boule, la mettant derrière, elle y est mise.

XX. Qui passe de la leve, voulant s'ajuster au pair, ou au plus, sera réputé derrière, & ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où étoit sa boule. C'est pourquoi, quand on veut faire ce coup, il est toujours bon d'avertir qu'on joue pour passer, ou pour se mettre sous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la passe, fait passer une autre boule avant la sienne, la première passée gagne, pourvu qu'elle soit en son ordre du pair, ou du plus; car si, par exemple, elle étoit à deux de plus, & que celle qui l'auroit fait passer, passât aussi la dernière, celle-ci gagneroit comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derrière, & passer, il ne faut point porter la leve jusques sur l'autre boule pour la pousser en traînant, ce qui s'appelle *billarder*; mais on doit jouer franchement sa boule pour aller chasser l'autre, sans l'aide de la leve, & qui fait autrement perd la passe; mais si les boules se joignent, de manière qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la leve, le coup alors sera bon.

XXIII. Qui se trouve à trois de plus, n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

XXIV. Quand on est proche de la passe, & à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la leve en droite ligne, sans biaiser, ni tourner la main, & sans porter la leve dans l'archet en *crochetant*, comme on dit: Car alors on triche, & l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui, par trop d'ardeur, ou autre-

ment, la boule de passe échappe de la leve sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortoit par le bout du mail sans avoir passé, elle ne seroit pas censée sortie, & le Joueur pourroit revenir, s'il étoit encore en état pour cela.

XXVII. Qui leve sa boule croyant être seul sur le jeu, & avoir gagné, ne perd pas son coup; mais il doit remettre sa boule où elle étoit, & jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne-foi de ceux qui ne s'apperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De la même maniére, si un Joueur passant à deux de plus, & ne faisant qu'obliger un qui joueroit, reste à un après lui, celui-ci croyant que l'autre étoit en ordre viendroit à lever imprudemment sa boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne-foi, & on doit lui permettre de tirer son coup.

De la partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée, ne peuvent point entrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout, & par-tout à ceux du parti contraire; & aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même jusqu'à la passe, s'il étoit possible, pour les faire gagner, pourvu que ce soit dans les bonnes formes, & sans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée, afin qu'il puisse tirer à la passe sans gêne, mais dès-lors elle ne sera plus du jeu.

IV. En partie liée, comme au rouet, il n'y a

que les deux derniers qui puiſſent revenir l'un contre l'autre pour clorre la paſſe, s'ils ſont en ordre.

V. Une partie commencée ne doit ſe rompre que du conſentement des Joueurs ; autrement celui qui la quitte la perd, & ſera tenu de payer ce que l'ôn jouôit.

VI. On doit empêcher les gens de livrée d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites ; & on devroit les accoutumer de ſe tenir hors du Jeu à la ſuite de leurs maîtres avec le porte-leve, afin de prendre garde aux boules qui ſortent, & pour ne donner aucun ſoupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait ſouvent de la peine à pluſieurs.

Regles particulières concernant le Maître du Mail, ou ſon Commis, ou les Porte-Leves.

I. QUiconque voudra jouer ſera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra ſa place pour y prendre un mail & des boules ; & s'il en porte, il n'entrera point au Jeu ſans avoir averti, ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de ſon jeu, ſuivant ce qu'on a coutume de donner.

II. Le Maître fournira des boules, des mails, & des leves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix ſols pour tout, depuis ſix heures du matin juſqu'à midi, & depuis une heure juſqu'au ſoir ; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devroient payer que la moitié, ou tout au plus les deux tiers ; & en ce dernier cas, le droit pour le porte-leve y doit être compris.

III. Si l'on caſſe un manche du Jeu, on payera vingt ſols ; ſi l'on perd, ou ſi l'on caſſe une boule,

dix ſols ; ſi l'on perd la boule de paſſe vingt ſols ; ſi l'on perd, ou ſi l'on caſſe la leve trente ſols ; & ſi l'on caſſe la tête du mail, on ne payera rien, pourvu qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoi on payera trente ſols, & pour louer une leve & une boule de paſſe, cinq ſols.

IV. Les porte-leves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il eſt poſſible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, ni qu'on ne les perdre, & les remettre dans le jeu quand elles ſont ſorties, vis-à-vis l'endroit où elles ſe trouvent.

LE JEU DE BILLARD AVEC SES REGLES.

ON ſait que ce Jeu fait le divertiſſement de tout ce qu'il y a des gens de diſtinction, ainſi que de bien d'autres ; il demande, pour y jouer, une certaine adreſſe que tout le monde n'a pas.

Le mot de *billard* a trois ſignifications différentes, la première ſignifie un jeu honnête & d'adreſſe, qu'on joue ſur une table, où l'on pouſſe des *boules* dans les *blouſes*, avec des *bâtons* faits exprès, & ſelon certaines loix & conditions du jeu ; telle eſt la définition du jeu de *billard*.

Il ſignifie en ſecond lieu la grande *table* couverte d'*étoffe verte*, ſur laquelle on joue & on pouſſe les *billes* dans les *blouſes* qui ſont ſur les coins & ſur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire ſix *blouſes*.

Le mot de *billard* en troisième lieu s'entend du *bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *billes*; il est ordinairement de bois de *gayac*, ou de *cormier*, garnis par le gros bout, ou d'*ivoire*, ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *billes*, sont des boules d'ivoire, ou de bois, avec lesquelles on joue au *billard*.

Pour les *blouses*, ce sont les trous d'un *billard*, dans lesquelles on pousse les *billes*; & la grande adresse du *billard*, est de pousser la *bille* de son adversaire dans la *blouse*.

Après avoir été instruit des particularités dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *billard*, & pour y finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit.

Regles du Jeu de Billard ordinaire, ou Partie Blanche.

I. LEs parties ordinaires se jouent en douze points, & se paient selon les endroits où l'on se trouve : Si elles sont remises, elles se paient à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider si un Joueur a joué la bille de son homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit se tire au plus près de la bande du bas du Billard, & celui qui s'y met le plus près donne l'acquit.

IV. L'acquit se donne & se tire à hauteur de corde d'un seul coup de billard, si un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer, peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le Billard, tracé par une raie de niveau à chaque coin du Billard, entre lesquelles deux raies les Joueurs seront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne son acquit, est maître de sa bille jusqu'à ce qu'elle ait passé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit se blouse dans un des coins, ou dans un des milieux, après les avoir passés, il perd son acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne son acquit revient en deçà des milieux, après avoir touché la bande d'en-haut, ou les fers, l'acquit est bon.

IX. Celui qui tire l'acquit ne peut reprendre sa bille après l'avoir touchée droite, soit qu'elle passe les milieux, soit qu'elle ne les passe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'est-à-dire, qu'on touche les deux billes du bout de l'instrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue sans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, blouse ou fait sauter sa bille, il perd trois points.

XIV. Si un Joueur blouse sa bille seule, ou la fait sauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les deux billes dans une blouse, ou les fait sauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille seule de celui contre qui il joue, ou la fait sauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur souffle sur sa bille roulante, il perd deux points; s'il souffle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un; les billes seront relevées, & celui qui aura gagné le point, donnera son acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard, ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles seront remises en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des Spectateurs, ou sur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis, & qu'un de deux Joueurs les rompre comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il ne perd qu'un; s'il rompt la sienne seule, il en perd deux, & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue le billard dont ils se servent tous deux, ou celui dont il se serviroit seul, rompt sa bille roulante sur le tapis avant que d'avoir touché la bille de son Joueur, il perd trois points, & celui qui gagne le coup donne son acquit.

XXII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre qui il joue, il ne perd qu'un point, & la bille est remise à sa place.

XXIII. Si un Joueur, prêt à jouer son coup, est heurté par quelqu'un des Spectateurs, & que sa bille soit dérangée, il recommencera son coup de l'endroit où étoit sa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée sur le bord d'une

blouſe , vient à y tomber avant que d'avoir été touché de celle de celui qui joue deſſus, & qui roule encore ſur le tapis, le coup eſt nul, & les billes ſeront remiſes en leurs places pour les recommencer.

XXV. Si un Joueur allant ſur la bille de celui contre qui il joue, & qui ſera arrêtée ſur le bord d'une blouſe, ſe perd en y allant dans quelqu'une des blouſes du Billard, ou ſaute avant que d'avoir touché celle de ſon Joueur, quoique la bille arrêtée ſur le bord de la blouſe vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiquée au Billard en ſe blouſant, ou en ſautant, celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille ſera cachée tant au-deſſus qu'au-deſſous des fers, ne pourra ni forcer leſdits fers, ni détourner ſa bille ſans perdre un point, & ſera obligé d'y aller à coup ſec, ou en bricolle.

XXVII. Si un Joueur allant ſur une bille collée aux fers, la blouſe en touchant la branche des fers au-deſſus de laquelle ladite bille ſera collée, il gagne deux points ; mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée, quoique ladite bille vînt à remuer par le mouvement communiqué à toute la paſſe, celui qui a joué le coup perd un point, ſi celle du Joueur y étoit attachée, par la raiſon qu'il faut qu'il pouſſe ſa bille, & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant la partie, doivent convenir enſemble s'ils jouent à t us coup bon, ſans quoi celui qui touche deux fois ſa bille perd un point, le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuſer lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'appercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit *j'ai*, ou *j'en ai*, avant que les billes ſoient repoſées, il ne peut lui faire perdre qu'un

point, quelqu'autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes; c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si, au contraire, il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au Billard, soit en se jettant dessus, ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'achever sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant; s'il veut quitter la partie sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queue avant que d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur en commençant la partie, on peut le lui défendre en quelqu'état que soit la Partie; il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de manière qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point.

XXXIV. Si une bille roulante est arrêtée par quelque Particulier, le coup est nul, & se recommence de l'endroit où les billes seront remises.

XXXV. Si un Particulier vient à heurter le Joueur dans le tems qu'il joue, & lui fasse faire un mauvais coup, le coup est nul, & se recommence comme dessus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup saute, & que celui contre qui il joue la remette sur le tapis, son coup est bon, & il ne perd rien; & si celui contre qui il joue la remettant sur le

tapis la fait entrer dans quelque bloufe, le coup eft nul, & celui qui a joué le coup redonne fon acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, faute & eft remife fur le tapis par quelque Particulier, celui qui a joué le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait fauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle foit remife fur le tapis en touchant à celui à qui elle eft, ou à quelqu'autre Particulier qui fe trouvoit au bord du Billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant fe chacher, ou faire un pour un, vient à arrêter fa bille contre la bande avec fon billard, ou que la bille en revenant touche au billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit paffer la bille de celui contre qui il joue, & toucher fa bande; mais il ne le peut faire que du confentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer fon coup remue fa bille en laiffant tomber fon billard fur le tapis, ou la touche de côté fans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, & fon coup eft joué quelque part que fa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque bloufe, en quel cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille fera collée à la bande, ou environ, paffe par-deffus ladite bille en la voulant jouer de la maffe de fon billard, il perd trois points, d'autant que c'eft du bout de la maffe qu'il convient de jouer; il en eft de même fi après l'avoir décollée & conduite du bout de fa maffe, il l'arrête ou la détourne du coin de fon billard, en quelque endroit que ladite bille refte, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de billard en jouant,

à moins qu'on ne se soit obligé de jouer de celui qu'on aura choisi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir, celui qui le reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes se trouvent touchantes l'une l'autre au-dessus d'une blouse, quoiqu'elles ne soient ni dedans, ni dehors, elles ne sont plus réputées être sur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde, ou touche deux fois sa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, & celui qui gagne le point donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derrière les fers, qu'il doit jouer coup sec, ou bricolle, il ne peut y aller en traînant & sans bricolle sans perdre un point; il en est de même de la bille au-dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée sautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, si c'est celle de celui contre qui il joue; mais si c'est la sienne il en perd deux.

XLIX. Qui joue sur une bille roulante, perd un point.

L. Qui leve sa bille sans permission, perd un point.

LI. Qui joue la bille de son Joueur, perd un point.

LII. Si un Joueur, après avoir joué son coup, laisse son billard sur le tapis, & que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les

billes, c'eſt à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander ſur quel coup que ce ſoit, & quand bien même celui contre qui il joue le lui donneroit, il ne ſeroit pas bien donné, attendu qu'il ſeroit ſurpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût ſçu qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait partie faite, il aura le Billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui enlever, ſous quelque prétexte que ce ſoit.

LVI. Si deux Joueurs ceſſant de jouer enſemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le Billard reſtera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le Billard, & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le reprendre, lorſque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du maître ne ſeroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie, ou veut la remettre ſans le conſentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre ſe paient doubles, tant au jour qu'à la chandelle; les parties de trois ſe paient à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs ſauve à l'autre cinq blouſes, la partie ſe joue en dix.

LXI. Quand un Joueur ſauve un côté à celui contre qui il joue, la partie ſe joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paye.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille, celui qui perd paye les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent, quelques conventions qu'ils aient faites enſemble,

celui qui gagne paye les frais; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter, lés deux Joueurs payeront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des Particuliers, & que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs, le pari devient nul, ainsi que la partie, de quelque côté que soit l'avantage, attendu que les Parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les Parieurs étoient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie, qui *plus auroit tireroit*; pour lors celui des Parieurs qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent; les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du bistoquet sera toujours permise, pourvu toutefois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'instrument que ce soit.

LXX. Défense de tenir les fers en jouant son coup, soit en pleine main ou avec, ni entre deux doigts, à peine de perdre un point; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt, lorsqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne, doit traîner droit sur la bille : Défense de marcher en traînant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défense de frapper sur le tapis avec son billard, ou autrement, pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera

le tapis, payera le dommage : Il en eſt de même du billard, ou autre inſtrument qu'il caſſera, ou endommagera.

REGLES *particulières de la Partie qu'on appelle* Tout de Bricolle.

I. SI l'un des Joueurs touche la bille de celui contre qui il joue ſans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle du fer eſt bonne dans toutes ſortes de Parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue ſans avoir touché aucune bande, ſe blouſe, ou ſe fait ſauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs, touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, ſe blouſe, ou ſe fait ſauter, il perd deux points.

REGLES *particulières de la Partie* Tout de Doublet.

I. LEs parties Tout de doublet ſe jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup, ſont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle, ou à coup de talon, ſont nulles.

REGLES *particulières de la Partie qu'on appelle* Sans passe la raie des milieux.

I. SI l'un des deux Joueurs qui seront convenus de jouer la partie sans passer la raie des milieux, fait rester la bille de celui contre qui il joue sur la raie qui aura été faite sur le tapis, il ne perd rien ; mais pour peu qu'il fasse passer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait passer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, & qu'il se blouse, ou se fasse sauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueurs se blouse, ou se fait sauter, sans cependant faire passer du côté défendu la bille de son Joueur, il perd deux points.

REGLES *de la Partie* Des cinq Blouses défendues pour une à perte & à gain.

I. QUand un Joueur sauve à l'autre cinq blouses pour une à perte & à gain, les parties se jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouse à perte & à gain ne parle point du saut, il est bon pour l'un comme pour l'autre sur ladite blouse.

III. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain, met la bille de son Joueur, ou toutes les deux dans sa blouse, il gagne deux points ; & s'il a aussi le saut à perte & à gain sur la même blouse, & qu'il fasse sauter la bille, ou toutes les deux, il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain se perd dans cette blouse, il ne perd rien; il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain fait sauter sa bille, & met celle de son Joueur dans sa blouse, il gagne deux points; de même s'il fait sauter celle de son Joueur, & met la sienne dans sa blouse, il gagne deux points.

REGLES *de la Partie*, Qui perd gagne.

I. QUand les Joueurs sont convenus de jouer la partie Qui perd gagne, celui qui blouse sa bille, ou la fait sauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille, seule ou toutes les deux, il gagne deux points; il en de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il joue, il perd deux points, & celui qui les gagne, donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le Marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point intéressés, la pluralité des voix l'emporte.

LE JEU DE BILLARD,

APPELLE' LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre* eſt un jeu de compagnie, puiſqu'on y joue huit ou neuf enſemble.

Le nombre des perſonnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment, c'eſt-à-dire, d'un point, de deux, & de davantage, ſelon qu'on eſt de Joueues, & on remarquera qu'avant que chacun tire ſa bille, il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes ſont tirées, chaque Joueur joue à ſon tour, & ſelon que le nombre des points qui ſont ſur ſa bille, lui donne droit: Lorſqu'on joue, voici ce qu'il y a à obſerver à la Guerre.

REGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. IL eſt défendu de ſe mettre devant la paſſe, ſans le conſentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la ſienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd sa bille & le coup : Il faut remettre l'autre à sa place.

IV. Qui passe sur les billes, perd la bille & le coup, & on doit mettre cette bille dans la blouse.

V. Qui fait une bille & peut butter après, gagne toute la partie; c'est pourquoi il est de l'addresse d'un Joueur de tirer à ces sortes de coups autant qu'il lui est possible.

VI. Qui butte dessous la passe, gagne tout, fût-on jusqu'à neuf Joueurs.

VII. Les loix du jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il est défendu de sauver d'enjeu, à moins qu'on ne soit repassé.

IX. Qui perd son rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la seconde partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne sont point libres le premier coup de tirer sur les billes, en plaçant les leurs où bon leur semble; il faut qu'ils tirent la passe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorsqu'on n'est que cinq, on doit faire une bille avant que de passer.

XII. Si on n'est que trois ou quatre, il n'est pas permis de passer jusqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait passer une bille, elle est bien passée.

XIV. Qui touche une bille de la sienne, & se noie, perd la Partie; il faut que la bille touchée reste où elle est roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant,

la noie, & la fienne auffi, il perd la partie; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la paffe fait paffer une bille, efpérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit refter où elle eft, fuppofé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer; mais s'il n'y avoit perfonne, on la remettoit à fa première place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut rentrer au jeu que la partie ne foit entiérement gagnée.

XVIII. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui reftent à jouer, peuvent l'un & l'autre fe fauver d'enjeu.

XX. Si celui qui eft paffé ne le veut pas, il n'en fera rien; s'il y confent, il doit être préféré à celui qui n'eft pas paffé.

XXI. Celui qui, étourdiment, ou par inadvertance, joue devant fon tour, ne perd que le coup, & non pas la bille; c'eft-à-dire, qu'il y peut revenir à fon rang.

XXII. Qui tire à une bille, & la gagne, & fi en tirant le billard il touche une autre bille gagnée, elle eft cenfée telle, & la bille de celui qui a joué le coup doit être mife dans une bloufe.

XXIII. Il eft expreffément défendu de faire des ventes de quelque manière que ce foit, à peine de perdre.

XXIV. Qui, par emportement, ou autrement rompt un billard, doit le payer ce qu'il vaut.

REGLES

REGLES DU JEU

DE LA CARAMBOLE.

ARTICLE PREMIER.

LEs Parties se jouent en vingt points, & se payent selon les endroits où l'on se trouve.

II. On joue avec trois billes, dont l'une, nommée *la Carambole*, sera rouge.

III. On tire à l'ordinaire comme au Jeu de toutes billes, pour voir qui jouera sur la Carambole : le plus près de la bande tire le premier.

IV. Pour avoir le Billard, il faut avoir fait une bille, ou carambolé.

V. La Carambole sera placée au milieu de la Passe, entre les deux fers, & sera bonne par-tout où elle se trouvera faite.

VI. Celui qui jouera le premier placera sa bille sur une marque qui sera faite au milieu de la raie de la corde, vis-à-vis la Carambole : Aussi celui qui jouera après, se placera de même, & jouera sur celle qu'il jugera à propos, pourvu qu'elle ne soit point du bas.

VII. Il faut avoir les deux pieds & le corps dans le Billard pour tirer du but.

VIII. S'il arrivoit que les billes se trouvassent cachées par les fers, ou couvertes par une bille, & que l'on eût dit de jouer coup-sec, si celui qui doit le jouer ne le joue pas, il perd un point; & s'il arrivoit qu'il carambolât, ou fît quelque bille, il ne gagneroit rien : Si au contraire il se perd, il perd autant de points qu'il auroit pu en gagner.

IX. Si le joueur a joué hors du but, de même hors du Billard, & qu'on l'ait laissé jouer, le coup est bon pour la perte comme pour le gain.

X. On joue sans surprise de bille, & si on n'avertit pas le Joueur, le coup est bon pour la perte comme pour le gain.

XI. Si on joue la Carambole, on perd trois points; l'on releve toutes les billes, & celui qui gagne le coup joue le premier.

XII. Celui qui carambolera, c'est-à-dire, qui avec sa bille touchera les deux autres, gagnera deux points; c'est ce qu'on appelle caramboler; & s'il se perd, il perd deux points.

XIII. Celui qui fera la bille blanche, gagnera deux points; s'il se perd, il perdra deux points.

XIV. Celui qui fera la Carambole, gagnera trois points; s'il se perd, il perdra trois points.

XV. Celui qui fera la bille blanche, & qui carambolera, gagnera quatre points; s'il se perd, il perdra quatre points; s'il fait la rouge & carambole, il gagnera cinq points, & s'il se perd, il en perdra cinq; s'il fait la rouge & la bille de son Adversaire en carambolant, il gagnera sept points, & s'il se perd, il en perdra sept.

XVI. On joue saut nul; si on fait sauter la bille de son Adverse ou la Carambole, on ne gagne rien; mais du même coup si on carambole, on gagne deux points, & que l'on fasse la rouge, on en gagne cinq; si on se perd en même tems, en perdra autant de points qu'on auroit pu en gagner; de même, si on fait la blanche en carambolant, on gagne quatre points.

XVII. Si un Joueur fait sauter sa bille en tirant sur la blanche, il perd deux points; si c'est sur la Carambole, il en perd trois : Mais si en même tems il Carambole, il n'en perd que deux, parce qu'il faut observer, comme il a été dit ci-dessus, qu'on n'en perd qu'autant qu'on auroit pu en

gagner : Si du même coup il fait la blanche en carambolant & saute, il en perd quatre ; s'il fait la rouge & carambole, il en perd cinq ; & si en même tems il fait la rouge & la bille de son Adverse en carambolant, il en perd sept, toutes les fois que la sienne sautera.

XVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de son Adverse, & que cette même bille soit renvoyée par l'Adverse, elle sera réputée dehors, & l'Adverse recommencera du but ; celui qui a joué tire tout l'avantage du coup, hors le saut ; si l'Averse renvoie la bille du Joueur sur le Billard, comme cette même bille est réputée dehors, le Joueur perdra autant de points qu'il auroit pu en gagner.

XIX. Si on billarde, ou queute, on perd un point, & la bille de celui qui a joué le coup se releve.

XX. On ne releve jamais aucune bille qu'il ne se soit fait quelque faux-coup, & celui qui les releveroit, perdroit autant de points qu'il toucheroit de billes, & elles seront remises à leur place.

XXI. Si la Carambole se trouve faite, ou hors du billard, & que celui qui doit jouer, joue avant qu'elle soit remise à sa place, il perd un point, & ne gagne rien du coup.

XXII. Si un Joueur qui est caché, & à qui on a dit de jouer coup-sec, ne le joue pas, loin de rien gagner de ce qu'il pourroit résulter du coup, il perd un point, s'il rompt sa bille roulante, il en perd trois.

XXIII. Si un Joueur touche deux fois sa bille, & manque à toucher, il ne perd qu'un point.

XXIV. On répéte ici que dans tel coup que ce puisse être, on perd autant de points qu'on dérange de billes.

XXV. Si les trois billes se trouvant jointes

ensemble, celui qui doit jouer n'en fait remuer aucune, il perd un point; s'il en fait remuer une, il ne perd rien; s'il les fait remuer toutes deux, il carambole, & conséquemment il gagne deux points; toutes les fois que sa bille se trouvera entre les deux autres, s'il arrivoit qu'il poussât les trois billes ensemble, il perdra un point; alors les billes se relevent.

XXVI. Si un Joueur, en jouant son coup, dérange quelque bille arrêtée sur le tapis, il perd autant de points qu'il touchera de billes, sans pouvoir tirer avantage de son coup; mais s'il ne touche aux billes qu'après que le coup est consommé, & lesdites billes arrêtées, cela n'ôte rien de son avantage; il comptera ce qu'il aura gagné, & perdra ensuite autant de points qu'il aura dérangé de billes, & elles seront remises à leur place : Si le Joueur arrête sa bille roulante avant la consommation du coup, il perdra autant de points qu'il auroit pu en gagner.

XXVII. Si un Joueur fait passer son billard ou autre instrument dessus, dessous ou à côté de sa bille, il perd trois points, & sa bille se releve, les autres restent où elles se trouvent, en cas que les billes soient dérangées, on les remet à leur place.

XXVIII. Si un Joueur ayant fait la bille de son Adverse, les autres billes se trouvent au-dessous de la raie du but, ce qu'on appelle le coup de bas, celui qui doit jouer ensuite sera obligé de se mettre à la marque de la raie du but, & jouer au-dessus au coup de talon, ou en bricolle : Si la bille se trouve sur la raie juste, il sera obligé de jouer de même; si le fort de la bille est du coté des fers, il peut jouer dessus, sans être obligé de jouer au coup de talon, ou en bricolle.

XXIX. Si on fait la Carambole, & que la bille du Joueur occupe la place de ladite Carambole,

la Carambole fera remife au milieu du Billard entre les deux bloufes, & celui qui doit jouer tirera du but, fi le but étoit occupé par une bille, & que la Paffe fût occupée par une autre, on releveroit la bille qui feroit au but, & on la remettroit au milieu; fi le milieu eft occupé, la bille que l'on releve fe mettra entre les deux fers.

XXX. A l'égard de tous les autres coups qui arriveront, on fuivra les Regles ordinaires de la Partie de toutes les billes.

LE JEU

DE LA PAULME.

LE jeu de la *Paulme* eft fort ancien; & fi l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remede pour diffiper la fuperfluité des humeurs qui les rend pefants & fujets à l'apoplexie. Quelques-uns difent que c'étoit le jeu de la *Pelotte*; mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre chofe qu'une balle, on croit qu'ils fe font trompés.

Quoi qu'il en foit, on peut dire que le jeu de la *Paulme*, eft un exercice fort agréable, & très-utile pour la fanté.

Le jeu de *Paulme* fe compte par quinzaines, en augmentant toujours ainfi le nombre, & difant par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *foixante* : On ne fait point pofitivement

la raifon de cela, il y en a qui l'attribuent à quelques Aftronomes, qui fachant bien qu'un figne phyfique, qui eft la fixième partie d'un cercle, fe divife en foixante degrés, ont cru à cette imitation devoir compter ainfi les coups du jeu de Paulme. Mais comme cette raifon fouffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une chofe certaine.

D'autres difent, & plus probablement, que cette manière de compter à la Paulme nous vient de quelques Géometres, d'autant qu'une figure géométrique a foixante pieds de longueur, & autant de largeur; & que confidérant le jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mefuré felon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela fe pratiquât ainfi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, & cette bifque eft un coup qu'on donne gagné au Joueur qui eft plus foible, pour égaler la partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie; quelques-uns en ce fens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainfi on prend deux coups en même-tems.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinte & bifque*, d'autres *quinze* feulement; & tout cela felon qu'on connoît fa force, & la foibleffe de celui contre qui l'on veut jouer. Il eft vrai qu'on croit que ces dernieres manières de compter n'ont été trouvées qu'apres coup, & qu'on ne les a mifes en ufage que long-tems après l'invention du jeu de Paulme.

LOIX ETABLIES

POUR LE JEU DE PAULME.

LE jeu de Paulme, proprement parlant, eſt un jeu où l'on pouſſe & l'on repouſſe pluſieurs fois une balle, avec certaines regles.

Il y a la *longue Paulme*, & la *courte Paulme*. Nous parlerons de la première en ſon lieu; l'autre eſt un jeu fermé & borné de murailles, qui eſt tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des batoirs, des petits bâtons & un panier; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courrir à la balle, il faut auſſi beaucoup d'adreſſe de la main & de la force de bras : Mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la partie eſt liée, on commence par tourner la raquette, pour ſavoir qui ſera dans le jeu. Celui qui n'y eſt pas, doit ſervir la balle ſur le toît, en la pouſſant avec la raquette, & le premier coup de ſervice s'appelle le coup des dames, & eſt compté pour rien; enſuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'eſt pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu; celui qui gagne la première partie, garde les gages.

Les parties ſe jouent en quatre jeux; & ſi l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeux*; c'eſt-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux; on peut jouer auſſi, ſi l'on veut, en ſix jeux; mais pour-lors, il n'y a point d'*à deux de jeux*, ſi ce n'eſt du conſentement des Joueurs.

Il faut aussi, avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puisse voir le pied du dessus du mur, du côté où est l'adversaire, & le long de cette corde est un filet attaché, dans lequel les balles donnent souvent.

S'il arrive par hasard qu'en jouant, la balle demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis en poursuivant une balle, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme, ont ordinairement deux marqueurs; ce sont proprement des valets de jeux de Paulmes qui marquent les *chasses*, & qui comptent le jeu des Joueurs, qui les servent, & qui les frottent.

Ces marqueurs marquent au second bond, & à l'endroit où touche le bond; ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chasse*, & dire *chasse*; ou bien *deux chasses*, si elles y sont: *à tant de carreaux*, & dire aussi, *à tel carreau la balle la gagne.*

Si les Joueurs disent *chasse morte*, elle demeure telle; si les marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chasse* au jeu de la courte Paulme, est une chasse de balle, à un certain endroit du jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pousse la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des marqueurs, est de rapporter fidélement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des spectateurs, lorsqu'il y survient quelque contestation: Ces voix se doivent recueillir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur, sans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur salaire, & d'être chassés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté se doivent aussi rap-

porter à la foi des ſpectateurs, lorſqu'il ſe préſente quelque difficulté dans le jeu, puiſqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puiſſe juger; ils s'en rapporteront même aux marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, lorſqu'ils diront leur ſentiment, ſans craindre qu'on leur veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie, revanche & le tout; & on ne peut laiſſer cette dernière partie que pour bonne raiſon, comme à cauſe de la nuit, ou de la pluie, au cas qu'on joue dans un jeu découvert.

Pour-lors celui qui perd, doit laiſſer des frais & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'eſt en deux parties liées qu'on eſt convenu de jouer, on ne peut auſſi les quitter que les parties n'y conſentent; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner l'heure pour achever.

AUTRES REGLES.

I. SI fortuitement lorſqu'on joue, on vient à frapper de la balle qu'on a pouſſée, un des marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer; ou bien à quelque corbillon, frottoir, que quelqu'un tiendroit ſur la galerie, ou choſe ſemblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer la chaſſe; mais ſi perſonne ne tient tous ces uſtenciles, on la marquera où ira la balle.

II. Qui des Joueurs, de quelque partie de ſon corps que ce ſoit, touche une balle qu'on a jouée, perd *quinze*.

III. Si par inadvertance ou oubli, l'un des marqueurs diſoit une *chaſſe* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que

malgré le peu de mémoire, ou le *qui-pro-quo* de ce marqueur, la première *chasse* doit toujours se jouer devant l'autre : Il en est de même d'une *chasse* qu'il diroit appartenir au dernier, pour le second; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant, ne sert que sur le bord du toit, ou sur le rabat seulement, doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul : à moins qu'on ne joue *qui fault, il boit.*

V. Qui met sur l'ais de volée en servant, ou les clous qui le tiennent, gagne *quinze*; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille, qui est au côté du toit où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son compagnon, s'avisoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été servi, & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la balle, il perdroit quinze. On ne peut aussi dire, *pour rien*, aux coups de hasard.

VII. C'est trop tard de dire *pour rien*, quand la balle du serveur est dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la raquette ou du battoir; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien.*

VIII. Qui, sans y songer, feroit trois *chasses*, la dernière faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la balle du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une balle étant sortie pardessus les murailles, revînt dans le jeu après qu'on auroit servi, le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq*, eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage; mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins dernière.

XI. Si l'adverse partie avoit pour-lors *trente*, & qu'il gagnât la première *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre ; & quoique l'autre gagnât la dernière, il n'auroit que l'avantage. C'est pourquoi, lorsqu'on a *quarante-cinq*, on dit *chasse-morte*.

XII. Celui qui se mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en ressouvient après avoir joué dessus, mais avant que le jeu soit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une partie, supposé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie ; car qui auroit la partie, ou le jeu, & viendroit à se méprendre, c'est-à-dire, à compter au-dessous, & qu'on ait servi, ou joué dessus, perdroit son avantage.

Servir au jeu de Paulme, c'est pousser le premier une balle sur un toît, l'y faire couler ; ce sont d'ordinaire les seconds qui ont soin de servir.

XIII. Lorsqu'il y a une ou deux *chasses* marquées, & que la balle par hasard donne du second bond sur l'une de ces *chasses* ; si c'est une *chasse* qu'on doive faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette balle y donne de volée, ce qui est compté pour un bond, on doit alors marquer la chasse jusqu'où va la balle.

XV. Tout coup qui va au-dessus de la tuile, est perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au-dessous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie, & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chasse par où elle rentre : Mais si n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie sans toucher personne, qui pourroit jouer cette balle, le coup seroit très-bon.

XVII. Qui fait une chasse dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup est nul, & c'est à recommencer. Si c'est dans un jeu du

dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne revient point ſans toucher à perſonne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vînt à doubler, qu'on fût en conteſtation, s'il eſt deſſus ou deſſous, & qu'ayant demandé aux ſpectateurs ce qu'il en ſeroit, on n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la balle, parce que c'eſt à celui qui forme le différend à prouver ce qu'il demande : Si cependant c'eſt une chaſſe à gagner, c'eſt à recommencer.

XIX. Si après que le coup eſt fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, & qu'on ne diſe rien, on ne marque rien : Si les voix en cela ſe trouvent également partagées, c'eſt à refaire.

XX. Lorſqu'on joue ſur une chaſſe, & que la balle retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix ſoient égales, on refait; de même lorſqu'il s'agit d'un coup de ſervice, qu'on demande s'il a porté, & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui ſert, après avoir ſervi pluſieurs fois pour rien, & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous?* & qu'il lui répond *oui*, il perd le coup, ſi après il venoit dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*, ou quelqu'autre avantage, & que l'on lui diſputât, il faudroit faire demander le coup; & ſi perſonne ne diſoit rien, ſa demande ſeroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paulme; il eſt libre à celui à qui on le donne, de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la partie; au lieu que l'autre, quand il auroit trois jeux, & *quarante-cinq*, & non un jeu, il ne peut le faire que du consentement de ſon adverſe partie.

XXV. Celui à qui on donne *bisque*, la peut prendre quand il veut; si cependant c'est sur les chasses, il faut que ce soit sur la première faite, ou sur la seconde, lorsque la première est jouée, & si l'on a passé la corde, on ne peut revenir à prendre sa *bisque*.

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre qu'elle n'ait été faite, & si ce n'est sur une chasse, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie, l'un s'avisoit de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût, de quitter la partie avant qu'elle soit finie, l'autre peut si bon lui semble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au jeu de Paulme, doivent suivre le jeu dans toutes ses circonstances; & il n'est pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enseigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui se font pendant le jeu; comme par exemple, le pain, le vin, le bois, la bierre, les chaussons, & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais passassent le gain, il faudroit que le surplus se payât à frais communs; & si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite; à moins qu'il n'eussent dit *tous frais payés*.

Comme le jeu de Paulme est un jeu très-noble, & que par conséquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, si ce n'est de parole donnée; en ce cas un honnête homme doit s'en acquiter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il laissât, autant que l'autre, d [illegible]

l'argent, qui feroit mis en main - tierce pour achever la partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés que le hafard fait naître au jeu de Paulme, & dont on ne fauroit ici faire un détail; mais lorfqu'il en arrive quelqu'une, c'eft à faire aux Maîtres des jeux de Paulme, aux fpectateurs & aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on obferve au jeu de Courte-Paulme, lorfqu'il s'y joue un prix.

ON a vu fouvent dans les jeux de Paulme, propofer des prix, pour ceux qui, piqués d'une noble émulation étoient bien-aifes de faire voir leur adreffe en ce jeu : On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer : Ils devoient auffi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté poffible; autrement ils payoient la peine de leur indifcrétion.

C'étoit à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils favoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de Fleurs*, une *raquette*; & une *balle d'argent* : On y joignoit quelquefois *une paire de gants*, ou autre chofe de cette nature.

Le prix fe jouoit par trois différents jours, où fe trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre; cela fe pratique encore aujourd'hui de même ; & l'on commence depuis huit heures du matin jufqu'à fept heures du foir : On doit préfuppofer fur ce qu'on a dit, que c'eft en Eté que le prix fe propofe.

Ceux qui entrent en lice pour le prix, per-

vent, durant le jour, aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du dîner; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce prix; & les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le Plâtre touché porte volée; le trou de service en servant, ne vaut rien; l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*.

L'ordinaire est de jouer en deux parties liées, & chaque partie trois jeux : Il n'y a point d'*à deux de jeux*, & lorsqu'on a perdu la première partie, il faut changer de place.

On marque la *chasse* où va la balle, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce soit, encore que cette balle ait touché quelqu'un.

Mais si l'un des Joueurs avoit fait une *chasse* dans l'une des galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit le coup; & on remarquera que, lorsqu'on joue le prix, on ne refait point.

Lorsque ceux qui défendent le prix, ont été contraints de quitter le jeu, pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre; mais ce n'est qu'en second.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'il regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont ouvert le jeu, peuvent, s'ils le jugent à propos, le fermer ensemble, après qu'ils auront joué seulement chacun un coup.

Le prix se joue donc, comme on a dit, à

trois différens jours ; au premier, le *chapeau de fleurs*, & les *gants*, que le Maître présente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le Prix, qui est la *raquette* ; & au dernier la *balle d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt sols dans la *tirelire*, pour subvenir aux frais qu'il convient de faire par le Maître, pendant que le prix se joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps & chausssons : Le Maître ne profite en rien là-dessus; il n'y a que les balles qu'on perd qui lui sont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce surplus qui n'y est pas, & qu'on paie, est pour les raquettes.

Ces prix se proposoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : Il y a même des Villes où l'usage en est entièrement aboli, & d'autres où il se conserve encore, mais à prix de moyenne valeur, où l'on ne va jouer que pour l'honneur seulement.

DE LA LONGUE PAULME.

LA *longue Paulme* se nomme ainsi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'est point fermée. Cette place est une grande rue, large, spacieuse, & fort longue. Il est des Villes où ces jeux de Paulmes sont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres; au reste, il n'importe où ces jeux soient, pourvu que le terrein en soit uni ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la balle, il feroit dangereux de faire un faux pas, si le sol en étoit inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : On peut y jouer deux contre deux, mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert à la *longue Paulme* de battoirs de différentes grandeurs : Les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue; d'autres l'ont moins, on les appelle des *pâles*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la balle, il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges; d'autres qui sont en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue Paulme*, un grand toît de planches attaché à un mur, ou sur quatre pilliers, supposé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toît est garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la passe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite sur le côté, percée dans le milieu de sa longueur, & à quatre doigts du toît, soutenue par derrière d'un bâton de deux ou trois pouces & demi de tour, & qui excede la planche d'environ deux pieds de haut; cette planche doit être aussi longue que la largeur du toît, & à un bon demi-pied près.

Le bâton est ce qu'on appelle en ce jeu la *passe* : Lorsque la balle qu'on sert, passe sur la planche, & au-dessus de la *passe*, c'est quinze perdu pour la partie du serveur; au lieu que, quand il peut faire passer la balle dans le trou, il gagne *quinze*.

On est toujours deux à tenir le toît; savoir, un qui tient la *passe*, & l'autre le rabat : C'est cette planche dont on vient de parler, qui rejette & repousse la balle. Les autres Joueurs du même côté s'appellent des *tiers* : On dit aussi à la *longue Paulme*, cet homme est bon *tiers*, il

Il ne faut pas moins d'adresse à la *longue Paulme*, pour jouer une balle, qu'à la *courte* : La première demande plus d'agilité, & il convient d'avoir bonnes jambes pour passer & repasser tant de fois en une partie; c'est-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le tost, & tantôt au renvoi.

On sert à la *longue Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir, comme à la courte.

Les parties sont de trois, quatre, ou cinq jeux, quelquefois de six ; cela dépend de la convention que font les joueurs avant que d'entrer en tost.

On tire à qui tiendra le tost avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faisant pirouetter ; l'un en prend la face & l'autre le dos; de manière que, quand il tourne l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le tost, va s'en emparer & joue.

C'est un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon serveur qui ait les bras fort, afin que jetant la balle avec roideur sur le tost, elle y fasse plus souvent hasard, & embarrasse par-là ceux qui y sont, & qui venant à manquer d'attraper la balle, perdent quinze au profit de la partie adverse.

Regles du Jeu de la Longue Paulme.

I. LOrsque ceux qui tiennent le tost, attrapent la balle qu'on sert, & qu'ils ne la poussent point jusqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On appelle le jeu un certain pilier, arbre, ou autre marque de cette nature, qui est pour l'ordinaire à sept à huit toises du tost; & il ne se fait point de *chasse*, si la balle ne va pas jusqu'à ce jeu.

II. Les chaſſes à la longue Paulme ſe marquent à l'endroit où s'arrête la balle en roulant, & non pas où elle frappe.

III. Lorſqu'une balle qu'on a pouſſée du toît, eſt renvoyée juſqu'au delà du jeu, la partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze; il n'eſt pas beſoin qu'elle y ſoit pouſſée de volée, il ſuffit qu'elle paſſe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque manière que ce ſoit la balle qu'un des Joueurs de ſon côté a pouſſée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui ſont au renvoi, renvoie une balle de leur adverſe partie, il eſt permis aux autres de la renvoyer, ou de l'arrêter avec le battoir, ſi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paſſe le jeu du côté du toît, & faire que la *chaſſe* ſoit plus longue.

VI. Toute balle qu'on pouſſe hors des limites du jeu, eſt autant de quinze points de perdu pour celui qui l'y pouſſe, & dont profite ſon adverſe partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre, eſt bonne à pouſſer du premier bond, ſoit au renvoi, ou au toît; le ſecond ne vaut rien.

Ce n'eſt pas l'uſa[illegible] la longue Paulme, comme à la courte, de d[illegible]r de l'avantage, comme *quinze*, *biſque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais, qui ſont les balles, & les marqueurs; ce que les perdants paient, & ces balles ſont bien plus petites qu'à la Paulme.

LE NOUVEAU JEU
DU TRICTRAC
A ÉCRIRE.

REGLES *du nouveau Jeu du Trictrac à écrire.*

AU Trictrac à écrire, la partie eſt compoſée d'un nombre *convenu* de *coups* gagnés, d'abord iſolés, mais finalement liés enſemble, de maniére à produire un réſultat général de gain.

On commencera par expliquer la nature du *coup*, ſuivant ſes dénominations diverſes, qui déterminent & hauſſent graduellement ſa valeur: Enſuite, on expoſera les regles du *décompte général*, lequel n'a lieu qu'à la fin de la partie, lorſque la totalité des coups convenus eſt jouée, différent ſelon le nombre des Joueurs, & les conditions de leur aſſociation. Un *parallele* enfin entre le Trictrac *à écrire*, & le Trictrac joué *à la partie*, demontrera l'excellence & la ſupériorité de ce nouveau jeu ſur l'ancien.

Coup ſimple.

1. Pour gagner un coup au Trictrac à écrire, il ſuffit d'être parvenu le premier au *ſixième* trou; mais ce dernier trou doit ſe faire par *le*

propre dez du Joueur. Si le gagnant A. finissoit ce sixième trou par le dez de B. lequel l'auroit battu à faux, A. devroit rester, & aller au septième trou. La même regle a lieu pour les trous plus avancés, A. ne pouvant en aucun cas, gagner que par un dernier trou pris par son propre dez. Quant aux trous qui précédent le dernier, il est égal, si c'est par le propre dez, ou par celui de l'adversaire qu'ils soient faits.

2. Nonobstant le dernier trou pris par le dez du joueur, le coup ne sera véritablement consommé, & gagné pour A, qu'autant que celui-ci, se bornant aux trous dont il est en possession, levera le jeu pour s'en aller.

3. B. décompte de son côté le nombre de trous qu'il a faits; s'il étoit parvenu à quatre trous, & qu'A. n'en eût pris que six, B. n'est censé perdre que deux trous.

4. Chaque trou dont A. reste *supérieur* à B, vaut *un* jetton de bénéfice au premier; outre cela il reçoit, à titre *de consolation*, *deux* jettons pour le coup gagné.

5. Pour constater à la fin de la partie combien il y a de coups au désavantage de chacun des deux joueurs, celui qui perd un coup doit *se marquer* d'un jetton, ainsi qu'il sera expliqué article 47.

6. Il résulte de la nature du Trictrac, que souvent les Joueurs prennent alternativement des trous, avant qu'il soit décidé lequel des deux gagnera le coup. A. aura fait trois trous, & B. parvient à en faire quatre; ensuite A gagne trois nouveaux trous. Si le dernier de ces trous est pris par son dez, il marquera B. de deux trous.

Sixième Trou.

7. Tant qu'aucun des deux Joueurs n'est parvenu au sixième trou, que l'on nommera le *trou*

d'obligation, il eſt libre à chacun d'eux, à chaque trou pris par ſon propre dez de lever le jeu pour repartir de la pile.

Lorſqu'au contraire, un des deux Joueurs eſt parvenu au ſixième trou, ſoit par ſon propre dez, ſoit par celui de l'adverſaire, voici ce que preſcrit le Trictrac à écrire à l'égard des deux Joueurs.

8. Si celui des Joueurs qui a pris le ſixième trou, y eſt parvenu par le dez de l'adverſaire, on a déjà dit qu'il doit reſter juſqu'à ce qu'il faſſe un nouveau trou par ſon propre dez. (art. 1.) S'il a pris le ſixième trou par ſon dez, il a deux partis à prendre, entre leſquels il peut opter. Le premier eſt de s'aſſurer du coup gagné; dans ce cas il doit s'en aller. Le ſecond eſt la pourſuite de ſes avantages; alors il eſt néceſſité de continuer de la même *tenue*, c'eſt-à-dire, *ſans lever*, ce qui n'exclut pas la ſortie des dames à une nouvelle *repriſe*, & ne pourra marquer avant qu'un nouveau trou pris par ſon dez, lui laiſſe la faculté de s'en aller. Le nombre de trous qu'il peut gagner à la ſuite du ſixième trou, n'eſt *point borné*. Arrivé au douzième trou, il recommencera le tour, & tiendra auſſi long-tems que les apparences du jeu lui promettront un nombre de trous encore plus grand.

9. Si l'adverſaire interrompoit, même à différentes repriſes, par des trois intermédiaires, la ſuite de ces trous à prendre du ſixième incluſivement, de la même tenue, il diminueroit d'autant le bénéfice du coup; mais il ne porteroit point obſtacle au *coup marqué*, étant ſuffiſant qu'à chaque fois que le Joueur rentre en jeu, il continue *ſans lever*.

10. Le ſecond des Joueurs, qui n'eſt point encore parvenu à ſix trous, peut, *nonobſtant* les ſix trous de ſon adverſaire, *parvenir à les marquer*,

soit que celui-ci ait continué de plein gré, ou forcément, n'ayant pu s'en aller; mais ce n'est que sous les deux conditions suivantes : 1o. *de le dépasser*, c'est-à-dire, de faire un trou de plus que l'adversaire; 2o. de prendre le nombre de trous qui lui restent à faire pour dépasser l'adversaire, de la même tenue *sans lever* : Cette regle doit avoir lieu à plus forte raison, si un des Joueurs étoit arrivé au-delà des six trous. On suppose que A. ait d'abord gagné quatre trous, que B. soit parvenu jusqu'à sept; si A. venoit à prendre un nouveau trou, il doit faire, sans lever, les quatre trous qui lui restent à faire jusqu'au huitième, par lequel il se trouvera supérieur aux sept trous de B.

11. Celui-ci ne seroit pas moins marqué s'il avoit interrompu A. par quelques nouveaux trous, qui augmenteroient seulement la difficulté de gagner le coup, en ajoutant au montant des trous de B, que A. doit dépasser sans lever.

12. Si au contraire A. ayant déjà dépassé B. par le huitième trou, avoit voulu, pour augmenter son gain, aller encore au-delà, & que B. en possession de sept trous, venoit à rentrer en jeu, & parvenoit sans lever, au neuvième trou fini par son dez; alors A. qui avoit d'abord dépassé B, se trouveroit dépassé à son tour, & perdroit le coup qu'il dépendoit de lui de gagner.

Refait.

13. Le *refait* a lieu dans le cas suivant. B. a pris *six* trous, ou davantage; A. parvient à *l'égalité* de trous, le dernier trou par *son dez*. Il découvre par la disposition du jeu, qu'il lui seroit dangereux de continuer; dans ce cas, il n'est point tenu de s'exposer à perdre le coup; il levera le jeu en annonçant le Refait. Les trous pris de part & d'autre se trouvent par-là annullés; les Joueurs

recommenceront le coup, dont la conſolation ſe paiera au double dans toutes ſes proportions expliquées aux articles 4. 17. 18. 31. & 32.

Marqué volontaire.

14. Quelquefois il convient de renoncer à gagner un coup, & de *conſentir à être marqué.* A eſt arrivé au *ſixième* trou, ou au-delà. B. qui avoit déjà un trou, rentre en jeu, & prend deux nouveaux trous, le dernier *par ſon dez.* Examinant alors la diſpoſition de ſon jeu, il voit que n'étant plus à même de lever, il lui eſt impoſſible de dépaſſer l'adverſaire; qu'il court même le riſque d'une enfilade, ou de perdre un grand nombre de trous, s'il s'obſtinoit à reſter. Dans ces circonſtances, il eſt permis à B., pour éviter une plus grande perte, de s'en aller, en payant à A. l'excédent des trous gagnés, avec la conſolation. A. ne pourra s'y refuſer.

Petite Bredouille.

15. Pour marquer une *petite Bredouille*, quatre circonſtances doivent concourir. 1°. Que le joueur prenne *ſix* trous *conſécutifs*, dont par conſéquent la ſucceſſion immédiate n'ait pas été interrompue par aucun trou intermédiaire de l'adverſaire. 2°. Que le premier de ces trous ſoit le premier du tour du Triƈtrac. 3°. Que le dernier ſoit fait par le propre dez du Joueur, ſinon il devroit aller au ſeptième trou, ou encore plus loin. 4°. Que celui-ci ſe contente des trous gagnés & leve le jeu.

16. La petite Bredouille laiſſe au Joueur la faculté de lever, à chaque trou pris par ſon dez juſqu'au ſixième trou. S'il a uſé de ſon droit, ſa petite Bredouille ſera qualifiée *de petite Bredouille avec relevé.* Si depuis le premier trou juſqu'au dernier qui termine le coup, il n'a pas

levé,

levé, elle sera dite *petite Bredouille sans lever*, & cela même dans le cas d'une tenue forcée, où le Joueur battu à faux à chaque trou gagné, n'auroit été libre de s'en aller qu'au dernier trou pris par son dez.

17. Chaque trou en petite Bredouille *avec relevé*, vaut *deux* jettons; la consolation, est *double*; six trous avec la consolation, importent 16 jettons.

18. Comme la petite Bredouille *sans lever* est plus rare, qu'elle suppose un enchaînement de hasards heureux, on lui accorde une plus grande récompense : Chaque trou se paye à raison de *trois* jettons; la consolation est pareillement *triple*. Six trous donnent 18 jettons, la consolation six, ensemble 24 jettons.

19. On fait aussi la petite Bredouille de l'une & de l'autre espece *en dernier*, l'adversaire ayant déjà pris des trous. Que B. soit parvenu à cinq trous, & que A. entrant en jeu, en fasse sept sur B. avec les conditions requises (art. 15.) A. comptera respectivement 18 ou 27 jettons, desquels B. défalquera néanmoins cinq jettons pour les cinq trous pris au commencement du coup.

20. La petite Bredouille peut être portée jusqu'à l'onzième trou du Trictrac inclusivement. *Avec relevée*, elle produira 22 jettons pour les onze trous, & quatre de consolation, ensemble 26 jettons. Faite *sans lever*, elle donnera 39 jettons. *En dernier*, l'adversaire déduira un jetton pour chaque trou pris antérieurement.

21. A une petite Bredouille portée au-delà de six trous, soit en premier, soit en dernier, tous les trous qui excedent le *sixième* trou, ce trou y compris, doivent se faire de la même tenue. (art. 8.)

22. On peut perdre le fruit d'une petite Bredouille en tenant mal-à-propos. On suppose que

B. foit arrivé au fixième trou; que féduit par l'efpoir d'une petite Bredouille encore plus profitable, il n'ait pas voulu fe contenter des fix trous gagnés, mais qu'il foit allé au-delà. Si alors A. foit par fon dez, foit par celui de B., parvient à gagner un feul trou, & qu'enfuite B. rentre en jeu, celui-ci ne pourra compter fes premiers fix trous que fimples, ayant été interrompu fubféquemment. Dix trous faits avec cette interruption, ne feront payés qu'à raifon de 10 jettons, defquels on déduira les trous intermédiaires pris par A.

23. La même chofe auroit lieu dans le cas du *marqué volontaire*, fi A. n'ayant interrompu la fuite des trous de B., par un ou plufieurs trous pris par fon dez, jugeoit à propos, pour prevenir une plus grande perte, de s'arrêter, & de lever le jeu. Il ne paieroit à A. le furplus de fes trous que fimple, de même que la confolation, (art. 14.)

24. B. déjà en poffeffion de la petite Brédouille, mais qu'il a voulu pouffer plus loin, peut même fe trouver dans le cas de l'effuyer : Alors A. eft dans l'obligation de le dépaffer en faifant un trou de plus. Si B fe trouvoit à fix ou à huit trous, A. devroit aller au feptième, ou au neuvième trou: Par la raifon que B. eft fuppofé avoir déjà atteint ou paffé le trou *d'obligation*, il ne fuffiroit pas que les trous de A. fuffent faits fans interruption, ils doivent l'être auffi dès le premier trou de la même tenue, fans lever. (art. 10.) B. ne pourra faire valoir fes trous que fimples en diminution de ce qu'il devra payer.

25. Quoique toute petite Bredouille en *dernier à la fuite* d'une petite Bredouille manquée en premier, doive néceffairement être faite *fans lever*, fa valeur ne fera cependant déterminée que par celle qu'auroit eue la petite-Bredouille

en *premier*, si le succès l'avoit favorisée. La dernière sera double, si les trous de la première ont été faits à un ou à plusieurs relevés, & triple, si ses trous étoient pris d'une même tenue. Il seroit injuste que B. pût perdre contre A. ce qu'il ne pouvoit en gagner, & toute spéculation se trouveroit anéantie, si les risques d'une petite Bredouille en premier *avec relevé*, portée au-delà du sixième trou, laquelle ne pouvoit valoir au gagnant que le double, n'étoient en proportion exacte avec ses avantages.

26. Le cas seroit absolument le même quant aux obligations de A. & à la valeur de sa petite Bredouille, si B. étoit arrivé au sixième trou, étant battu à faux, ou à des trous encore plus avancés, qui, tous depuis le sixième, auroient été faits par le dez de A. de sorte qu'il n'auroit manqué à B., pour marquer en petite Bredouille, qu'un trou fini par son propre dez qui lui laissoit la faculté de s'en aller. Dans cette supposition, A. sera obligé de dépasser B. sans lever, (art. 10.) & sa petite Bredouille sera double, ou triple, selon que les trous de B. auront été faits *avec relevé*, ou *sans lever*.

27. Les deux Joueurs, pour avoir voulu pousser trop loin leurs avantages, peuvent se voir frustrés de leurs petites Bredouilles. Que B. ait pris huit trous consécutifs, que A. entré en jeu en fasse neuf autres également non-interrompus: Si B. parvient de nouveau à faire seulement deux trous, qui, ajoutés au huit qu'il avoit, lui en donneroient dix, il marquera A. d'un trou simple.

28. Non-seulement ces deux petites Bredouilles seront comme non-avenues, le coup joué même se trouvera annullé, si A., parvenu au huitième trou par lequel il est en égalité avec B. découvre de l'impossibilité à le dépasser, & pour ne pas être marqué lui-même, se détermine *au Refait* (art. 13.)

Grande Bredouille.

29. La *grande Bredouille* diffère de la petite par le nombre des trous néceſſaires à prendre, & par la différence de leur valeur. Il faut gagner *douze* trous ſans interruption, le premier commençant du premier trou du Trictrac. Ces trous doivent ſe faire depuis le ſixième incluſivement, de la même tenue, ſauf cependant la ſortie des Dames au Jan de retour. Le dernier trou doit être fini par le dez du gagnant; s'il étoit fait par le dez de l'adverſaire, le premier ſe trouveroit dans l'obligation d'aller au treizième trou, ou même encore plus loin, juſqu'à ce qu'il parvienne à finir un trou par ſon propre dez : Enfin le Joueur doit s'en aller.

30. De ce que la grande Bredouille doit être faite *ſeulement depuis le ſixième trou ſans lever*, il réſulte que le Joueur a la liberté de lever à chacun des cinq premiers trous pris par ſon dez. Comme il peut avoir fait uſage de ſon droit, & ne s'en être pas ſervi, la grande Bredouille eſt, de même que la petite, de deux eſpèces, *avec relevé* & *ſans lever*.

31 Tous les trous faits en grande Bredouille avec *relevé*, ſe comptent *quadruples*, de même que la Conſolation. Douze trous donnent 48 jettons, la Conſolation 8, enſemble 56 jettons.

32. Les trous de la grande Bredouille *ſans lever*, au contraire, la tenue étant forcée, ou volontaire, s'évaluent *au quintuple*, ainſi que la Conſolation. Douze trous feront 60 jettons, la Conſolation 10, enſemble 70 jettons. (*)

(*) *Par la raiſon que la* petite *Bredouille* avec relevé, *vaut le double*, & ſans lever *le triple*, *il ſembleroit que de même la grande Bredouille*, *qui*

33. Si A. ayant pris le 12°. trou par son dez, juge par la disposition du jeu qu'il puisse faire un plus grand nombre de trous, il est le maître de recommencer le tour, en continuant cependant la même tenue, & il ne s'arrêtera que lorsqu'il le croira convenable pour ne pas perdre ses avantages; alors B. paiera à A. la totalité des trous qu'il aura faits, au même taux que les douze premiers, c'est-à-dire, selon la nature de la grande Bredouille, quadruples, ou quintuples. Au premier cas, 20 trous, avec la Consolation, donneront 88 jettons; au second 110.

34. Si au contraire après douze trous, ou davantage pris par A, B. parvient à faire un seul trou, soit par son dez, soit par celui de l'adversaire, A perd la grande Bredouille; tous les trous qu'il aura faits avant ou après ceux de B. ne seront réputés que simples.

35. La grande Bredouille se fait, ainsi que la

---

avec relevé *va au quadruple, devroit être portée* sans lever *au sextuple; mais il faut considérer qu'à la* petite *Bredouille qui n'exige que six trous, le Joueur est libre de s'en aller à chacun de ces trous pris par son dez, au lieu qu'à la* grande *Bredouille, tous les trous du sixième inclusivement, conséquemment au-delà de la moitié des douze trous requis, doivent nécessairement être faits de la même tenue. La grande Bredouille* sans lever *ne diffère par conséquent de la grande Bredouille* avec relevé, *que par rapport aux premiers cinq trous, pendant qu'entre la petite Bredouille* avec *ou* sans relevé, *cette différence s'étend sur la totalité de ses trous. Il est donc suffisant que la* grande *Bredouille* sans lever *augmente dans la proportion de quatre à cinq, quoique la récompense attachée à la* petite *Bredouille* sans lever *haussé en raison de* deux à trois.

petite, *en dernier, avec relevé* & *sans lever.* On en déduit les trous pris par l'adversaire en premier.

36. Si l'adversaire étoit arrivé au *sixième trou*, ou au-delà, la grande Bredouille en dernier devra être faite *depuis le premier trou*, non-seulement sans interruption, mais aussi de *la même tenue.* (art. 10.)

37. Malgré cette obligation remplie, la grande Bredouille ne sera quintuple qu'autant que les trous qu'avoit pris le premier Joueur jusqu'au sixième trou inclusivement, ou au-delà, étoient faits *sans lever.* Si celui ci avoit levé, le dernier ne tirera que le quadruple de sa grande Bredouille.

38. La grande Bredouille en dernier peut même avoir lieu vis-à-vis d'un Joueur qui ayant déjà pris douze trous, lesquels lui donnoient la grande Bredouille, auroit voulu pousser plus loin ses avantages. Que A. soit parvenu au quatorzième trou; que par un revers de fortune, B. arrive à prendre un trou, qui le fasse aller sans interruption, & sans lever, au quinzième, *par lequel il dépasse son adversaire*, (art. 10.) A ne pourra faire valoir ses quatorze trous que simples, & paiera, déduction faite de 14 jettons, & selon la qualification de sa grande Bredouille manquée, à B. le quadruple ou le quintuple de ses trous; la consolation suivra la même proportion.

39. Il arrive quelquefois, sur-tout dans les *jans de retour*, que le Joueur prend *le douzième* trou par le dez de l'adversaire, de sorte qu'il ne dépend pas de lui de lever pour marquer en grande Bredouille : Ce hasard a souvent lieu pendant plusieurs trous consécutifs, à la suite desquels l'adversaire entre en jeu, & parvient lui-même à faire la grande Bredouille. Ce cas est entièrement conforme au précédent. Celui qui fait la grande Bredouille en dernier doit dépasser l'adversaire de la même tenue (art. 10.) & la valeur

de sa grande Bredouille se réglera sur celle qu'auroit eue la grande Bredouille du premier, si elle eût été consommée.

40. La combinaison expliquée à l'article 27, trouve également son application à la grande Bredouille, c'est-à-dire que le coup peut n'être gagné que simple, quoique les deux Joueurs eussent pu chacun à son tour marquer en grande Bredouille.

41. Le *Marqué volontaire*, & le *Refait* operent sur la grande Bredouille, de même que sur la petite. Dans le premier cas, le gagnant ayant été interrompu, ne recevra l'excédent de ses trous, que simple ; dans le second cas, où la grande Bredouille en *premier* a échoué, & où celle en *dernier* rencontre un obstacle insurmontable dans le trou requis pour dépasser l'adversaire, le *refait* produira nécessairement *compensation*, vu l'égalité de trous supposée entre les deux Joueurs. (art. 13 & 14.)

De l'Etendard & de la Fraise.

Pour distinguer du premier coup-d'œil les petites & les grandes Bredouilles *en premier*, & *en dernier*, tant *avec relevé* que *sans lever*, on procédera de la manière suivante.

42. La petite & la grande Bredouille en *premier avec relevé*, se font connoître d'elles-mêmes, l'adversaire n'ayant pris aucun trou. Il seroit donc superflu d'employer une marque particulière, lorsque le Joueur, après avoir pris *le premier trou*, *leve le jeu* pour s'en aller.

43. La petite & la grande Bredouille en *premier sans lever*, sont indiquées *par l'étendard* que le Joueur place du côté du talon, dans un de ces trous du Tablier destinés pour marquer les parties gagnées. Il le prendra *dès le premier trou*,

ſoit qu'il *reſte* volontairement, ou qu'étant battu à faux, il doive néceſſairement *reſter*. Cet étendard ſe garde juſqu'à la fin du coup, tant que le Joueur n'eſt point interrompu par un trou pris par l'adverſaire, & qu'il continue à faire des trous *ſans lever*. La ſortie des Dames à une nouvelle *repriſe*, ne lui portera point préjudice. S'il leve ſans être interrompu, il ôte l'étendard, conſervant cependant ſes droits ſur la Bredouille *avec relevé*. S'il eſt interrompu, il ôte également l'étendard, mais en renonçant à la Bredouille.

44. La petite & la grande Bredouille *en dernier avec relevé*, ſont déſignées par *la fraiſe*, que le Joueur qui interrompt l'adverſaire *ſans continuer* de la même tenue, attache à ſon fichet dès le premier trou. Il la détache dès qu'il eſt interrompu à ſon tour. S'il la garde juſqu'à la fin du coup, la Bredouille *avec relevé* eſt conſtatée.

45. Lorſqu'au contraire le Joueur ayant interrompu l'adverſaire, *ne leve pas à ſon premier trou*, il prend outre, la fraiſe, encore l'étendard Il conſerve *l'un & l'autre* juſqu'au dernier trou qui termine le coup, tant qu'il n'eſt point *interrompu*, & qu'il continue *ſans lever*. Levant le Jeu ſans être interrompu, il ôte ſeulement l'étendard. S'il eſt interrompu, il leve *la fraiſe* avec l'étendard, la Bredouille n'ayant plus lieu après l'interruption. Dans les cas exceptés aux Art. 25. 26. 37. 38. & 39. le Joueur ne prendra que la fraiſe. (*)

Décompte.

Après cette explication détaillée de ce qui regarde *le coup* au Trictrac à écrire, on paſſe au

---

(*) *Pour prévenir toute diſpute, on eſt convenu que le Joueur qui néglige de prendre* l'étendard, *ou la* fraiſe *dès le premier trou, ne ſauroit s'en prévaloir plus tard.*

Décompte général, abſolument le même qu'au *piquet au point.*

46. Une partie de Trictrac *à écrire* eſt compoſée, ainſi qu'il a été dit, d'un nombre convenu de coups, finalement liés enſemble à produire un réſultat général. On joue douze coups, ou huit toujours en nombre *pair*. *La moitié* de la totalité des coups, compoſant la partie, eſt appellée *le complet*.

47. Celui des Joueurs qui perd un coup après avoir payé les jettons provenans des trous qu'il aura perdus, ſoit ſimples, ſoit en petite, ou en grande Bredouille, marque le coup d'un jetton. La boëte qui renferme les fiches, ſépare les coups perdus par les Joueurs; chacun d'eux poſe ſes jettons du côté de la boëte qui regarde vers lui, par rangées de *trois*.

48. La totalité des coups convenus étant jouée, on compte les coups que chaque Joueur a perdus. Celui qui eſt marqué au-delà du complet, par conſéquent un plus grand dombre de coups que ſon adverſaire, paye à celui-ci pour chaque coup qu'il perd plus que lui, *quatre* jettons. Suppoſons que dans une partie de 12 coups, B. ſoit marqué ſept fois, & A. ſeulement cinq, B. payera deux fois quatre jettons à A, parce qu'il eſt marqué deux coups de plus que A. Ces coups excédans ſe nomment *des paris*. Quelquefois on ſe ſert du terme *de Poſtillon*, ou *de Suiſſe* qui déſigne les coups que l'un des Joueurs eſt marqué au-delà du complet. Par la nature de la choſe un poſtillon eſt l'équivalent de deux paris.

49. Indépendamment des quatre jettons pour chaque pari, celui qui eſt marqué le plus grand nombre de coups, paie par extraordinaire au gagnant 20 jettons, appellés *la queue des paris*.

50. Lorsque le nombre des coups perdus est égal entre les deux Joueurs, ou autrement dit, lorsque chacun d'eux n'est que complet, il ne sauroit y avoir ni paris, ni queue des paris à payer.

51. La prise de chacun des Joueurs au commencement de la partie est de 20 jettons.

52. Celui qui perd au-delà de sa prise, paie le surplus en fiches, qu'il tire de la boëte. La fiche vaut 10 jettons. Lorsque A, qui gagnoit des fiches, commence à reperdre dans le cours de la partie, il paiera le montant de sa perte à B. en lui restituant des fiches gagnées, qu'il rémettra dans la boëte, s'il en perd au-delà de son gain; par exemple, quatre fiches, n'en ayant gagné qu'une, il tiendra B. quitte de cette fiche gagnée, en la remplaçant dans la boëte, & en tirera trois pour acquitter le restant. Alors la boëte censée d'abord être à B, dont par conséquent les fiches étoient à sa charge, passe à A, pour retourner peut-être à B. avant la fin de la partie.

53. La partie finie, on fait d'abord attention lequel des deux Joueurs gagne des jettons sur l'autre. Le gagnant tire à lui les 12 jettons placés successivement à chaque coup perdu, aux deux côtés de la boëte. A égalité de jettons, si d... une partie de douze coups il restoit à chaq... Joueur 14 jettons, ou bien si l'un avoit une fiche & quatre jettons, pendant que l'autre en auroit vingt-quatre, ce qui, la fiche échangée & remise dans la boëte, laisseroit pareillement quatorze jettons à chacun d'eux, les Joueurs partageroient ces douze jettons, lesquels forment la *queue des jettons*.

54. Cela fait, on procede au décompte & au paiement des paris. Le perdant paie, comme il a été dit, quatre jettons par paris, & vingt jettons

pour la queue des paris : En conſéquence deux paris, ou un poſtillon importent 28 jettons, quatre paris, ou deux poſtillons feront 36 jettons, ſix paris, ou trois poſtillons ſe paient 44 jettons, & ainſi de ſuite, en augmentant toujours huit jettons pour chaque poſtillon de plus.

55. Si on intervertiſſoit l'ordre de paiement indiqué ; c'eſt-à-dire, ſi celui qui perd les paris commençoit par les payer, avant qu'il fût conſtaté auquel des Joueurs la queue de jettons doit revenir, la *queue des paris* emporteroit preſque toujours la *queue des jettons*, ſur laquelle le Joueur qui gagne les paris n'a aucun droit.

56. Pour ſimplifier le décompte à la fin de la partie, on convient du prix du jeu par fiches, au lieu de le fixer par jettons. La fiche par exemple vaudra un ducat. Si le perdant ſe trouve avoir ſix jettons de reſte de ſa priſe de 20 jettons, ces ſix jettons ſe comptent pour une fiche entière en ſa faveur. Si au contraire il ne lui reſte que 4 jettons, ils ne ſont pas comptés ; il ſera cenſé avoir perdu ſes 20 jettons, ou la valeur de deux fiches en entier. Cinq jettons ſe jouent quitte ou double au plus haut dez.

57. On peut même ſe paſſer de jettons & de fiches, *en écrivant ſur une carte* en deux colonnes, le nombre de jettons que chaque Joueur perd chaque coup. Lorſque les douze coups ſont joués, on additionne les colonnes, & on ajoute à la colonne de celui qui perd le plus grand nombre *de jettons*, autant de jettons qu'il eſt marqué de coups. Si les paris ſont inégaux, on porte le montant des paris perdus, avec leur queue, à la colonne de celui qui perd les paris. Alors on défalque la moindre perte de la plus grande. Le réſidu donne la perte réelle en jettons ; ces jettons étant diviſés par dix, ſe réduiſent en fiches.

L'exemple ſuivant mettra chacun en état de marquer ſans jettons.

	A. perd jettons.	B. perd jettons.
1.	13.	23.
2.	7.	27.
3.	9.	16.
4.	17.	64.
5.		22.
6.		19.
		23.
		24.
	46.	218.

Un jetton pour chaque
coup marqué. . . . . . 8.
Quatre paris. . . . . 16.
Queue des paris. . . . . . 20.
262. jettons.

Perte de A. défalquée. . 46. jettons.

216 perte réelle de B.
Faiſant 22 fiches.

58. Chaque Joueur aura alternativement le dez au commencement d'un nouveau coup. Si A. l'avoit eu au premier, il conſerveroit le dez tous les coups à nombre *impair*, juſqu'à la fin de la partie. B. au contraire jouiroit de cet avantage à tous les coups *pairs*.

59. Quelquefois les Joueurs ſe trouvent dans le cas d'interrompre la partie, pour la finir un autre jour. Voici les circonſtances eſſentielles à noter.

A. 3 paris 15 jettons, 7 fiches.
B. 5 paris 17 jettons. Le dez pour le coup
...nt.

Manières de jouer à trois.

60. Ce qui a été dit jusqu'ici, regarde le Trictrac à écrire entre *deux* Joueurs. On y joue aussi *à trois* & *à quatre* personnes.

61. Il y a *deux* manières d'y jouer à trois; *la première*, lorsqu'un des trois fait la *chouette*, & que les deux autres, courant la même fortune, se *réunissent* contre lui. Dans ce cas, les deux associés jouent alternativement deux coups de suite contre la chouette qui joue tous les coups. Dans une partie de 12 coups, chaque associé est relevé trois fois. La chouette a le dez tous les coups impairs.

62. *A la seconde* manière de jouer à trois, chacun des trois Joueurs à un *intérêt séparé*; alors ils jouent à la ronde, A. avec B., B. avec C., C. avec A., & le même tour recommence, qui est répété jusqu'à la fin de la partie.

63. Le nombre de coups dans une partie *à tourner*, doit pouvoir être divisé par trois, le même nombre que celui des Joueurs : Elle sera par conséquent de neuf, ou de douze coups. Chaque Joueur jouera le même nombre de coups; savoir six coups dans la partie de neuf, & huit coups dans celle de douze.

64. Si à la fin de la partie il se trouve que chacun des trois Joueurs est marqué le même nombre de coups; par exemple, à une partie de douze, de quatre coups, il est évident que n'étant que complets tous les trois, il ne sauroit y avoir ni paris ni queue des paris à payer entr'eux.

65. Dans le cas de *l'inégalité* des paris, trois différentes *combinaisons* peuvent avoir lieu.

Première Combinaiſon.

L'un des Joueurs n'étant que complet.

On ſuppoſe la partie de douze coups, dont chaque Joueur *en joue huit.*

A. eſt marqué 2 coups; deux au-deſſous du complet.
B. . . . . . . 4 par conſéquent complet.
C. . . . . . . 6 ou deux poſtillons.

12 coups.

Dans cette ſuppoſition, B. ne gagne, ni ne perd de paris, ayant été marqué le même nombre de coups qu'il a marqués les deux autres Joueurs.

C. qui eſt marqué ſix coups, lequel conſéquemment n'en a marqué que deux, perd quatre paris au profit de A., qui n'ayant été marqué que deux coups, en a marqué ſix : Ces quatre paris avec leur queue, lui valent 36 jettons.

Deuxième Combinaiſon.

Deux des Joueurs perdant les paris.

A. eſt marque 1. coup, trois au-deſſous du complet.
B. . . . . . . 5 un poſtillon.
C. . . . . . . 6 deux poſtillons.

12 coups.

A. n'ayant été marqué qu'un coup, en a marqué ſept : Ce ſont ſix paris à ſon avantage, qui lui ſont payés par les deux autres Joueurs dans les proportions ſuivantes.

B. en perd deux, étant marqué cinq coups, pendant qu'il n'en a marqué que trois; font 8 jettons.

C. en perd quatre, ſe trouvant marqué ſix coups, tandis qu'il n'a marqué que deux fois; importart 16 jettons.

16

B. & C. perdant également les paris, payent chacun la moitié de la queue des paris de 20. jettons; fait dix jettons par tête.

A. reçoit par conséquent 18 jettons de B. & 26 de C., en tout 44 jettons.

Si A. eût été marqué de deux coups, & B. C. l'un & l'autre de cinq coups, Ils auroient perdu chacun deux paris contre A., lequel auroit reçu de chacun d'eux 18 jettons, ensemble 36 jettons.

Troisième Combinaison.

Un seul des Joueurs perdant les paris.

A. est marqué 8 coups, quatre postillons.
B. . . . . . 1 trois coups au-dessous du complet.
C. . . . . . 3 un coup au-dessous du complet

12 coups.

A. qui a été marqué huit fois; c'est-à-dire autant de coups qu'il en a joués, perd nécessairement huit paris.

Il en revient six à B. lequel n'ayant été marqué qu'un coup pendant qu'il en a marqué sept, est resté supérieur de six paris; ce sont 24 jettons.

Les deux autres paris sont dus à C. qui est marqué trois fois, & en a marqué cinq; ce qui lui donne une avance de deux paris, faisant 8 jettons.

Outre cela A. perd 20 jettons de la queue des paris, qui se partagent entre B. & C.; sa perte totale est par conséquent de 52 jettons, desquels il en revient à B. 34, & à C. 18.

Si B. & C. eussent été marqués également, chacun de deux coups, il est clair que les huit paris que A. auroit perdus, se devroient partager par portions égales entre B. & C.; chacun recevroit 26 jettons.

66. Pour décider lesquels des trois Joueurs commenceront la partie, chacun des trois amc-

nera un coup. Si A. amenoit un 5, B. un 3, & C. un 2, c'est à A. à commencer avec B. Il aura le dez, son nombre ayant été supérieur à celui de B. Celui des deux qui est marqué ce premier coup, continue avec le troisième. Si c'étoit C. qui eût été marqué, il continueroit avec B, B. reprendroit avec A, celui-ci avec C, C. avec B, & ainsi de suite.

67. Le Joueur qui a marqué le premier coup, lequel par cette raison est sorti du jeu, finit la partie avec celui des trois qui n'a pas joué le premier coup; celui qui reste au jeu, a toujours le dez.

68. Il est permis au Joueur qui ne joue pas, de conseiller contre celui des deux autres qui est le moins marqué.

69. A chaque coup le perdant paie la consolation dans toutes ses proportions également à celui qui l'a marqué, qu'au troisième Joueur qui n'est pas au jeu.

70. Deux prises, chacune de vingt jettons, & deux boëtes de couleurs différentes, suffisent pour le paiement & le décompte final entre trois Joueurs, dont l'un doit nécessairement gagner. Les deux Joueurs qui commencent au premier coup, prennent des jettons; le troisième y supplée au moyen d'une boëte dont il tirera des fiches en cas de perte. Les deux boëtes passent dans le cours de la partie d'un Joueur à l'autre, ainsi qu'il est expliqué article 52. Si le Joueur qui n'a point de prise en jettons, se trouve en avoir à la fin de la partie, il est clair qu'ils sont gagnés pour lui, ou qu'ils lui serviront pour diminuer sa perte.

71. Si on remettoit la partie à un autre jour, la note contiendra ce qui suit.

A. sans prise en jettons. 4 Paris, 5 jettons.

B. 1 pari, 21 jettons, 8 fiches d'A, 2 fiches de C.

C. 4 paris, 5 jettons.

C. continue avec B.

Manière de jouer à quatre.

72. Lorfqu'on joue au Trictrac à écrire *en quatre*, ce font deux Joueurs qui s'affocient contre deux autres Chaque fociété repréfente un joueur. Les regles de cette manière de joueur, font néceffairement en tout les mêmes que celles qui ont été expliquées ci-deffus entre deux Joueurs.

73. Les deux plus grands dez décident, ainfi qu'au Trictrac à tourner, auxquels des quatre Joueurs c'eft à commencer. Celui des deux qui eft marqué, refte au jeu, & joue avec le fecond adverfaire. L'exemple fuivant fera connoître l'ordre dans lequel les Joueurs continueront entr'eux.

La *première* fociété eft compofée de A. & de B.
La *feconde* de C. & de D.

A. commence avec C.
A. eft marqué, & continue avec D.
D. joue avec B.
B. joue avec C.
C. joue avec A.
A. joue avec D. &c.
de même que cela fe pratique au piquet à quatre.

74. C. qui a marqué A. le premier coup, & qui par conféquent eft forti du jeu, doit achever la partie avec B. qui n'a pas joué le premier coup.

PARALLELE *du Trictrac à écrire, avec le Trictrac joué à la partie.*

IL eft évident que le Trictrac à écrire préfente bien plus des variétés, & par conféquent de combinaifons plus multipliées.

A l'ancien Trictrac on gagne indifféremment la partie, foit que le douzième trou foit fait par le propre dez du Joueur, ou par celui de l'adver-

faire. Au Trictrac à écrire l'art du Joueur doit tendre à gagner le sixième trou par son propre dez.

L'ancien Trictrac conserve une marche uniforme pendant tout le cours de la partie. Le Trictrac à écrire entiérement conforme à l'ancien, tant qu'aucun des deux Joueurs n'est arrivé au sixième trou, change de système lorsque l'un d'eux est parvenu à ce trou. De là de nouveaux principes dans la manière de jouer. Le Trictrac à écrire est par conséquent un composé de deux jeux essentiellement différens.

Les événemens de l'ancien Trictrac se bornent à la partie simple, ou gagnée avec les honneurs. Le triple & le quadruple ne different entr'eux que parce que l'un est fait *en dernier*, & l'autre *en premier*. Au Trictrac à écrire les coups simples, doubles, triples, quadruples & quintuples, avec leurs consolations proportionnées, qui ont tous lieu tant en premier qu'en dernier, produisent une diversité de hasards, qui ne laissent jamais reposer l'attention du Joueur.

A l'ancien Trictrac, le dernier trou décide irrévocablement du sort de la partie. Au Trictrac à écrire, il reste la ressource de marquer l'adversaire parvenu au sixième trou, en le dépassant; ressource en même tems assez onéreuse pour ne pas priver trop légérement celui qui a pris les premiers trous, de ses avantages.

Le *Refait* & le *Marqué volontaire* sont un autre moyen de défense contre le malheur inconnu à l'ancien Trictrac.

Le plus ou le moins de fortune ne trouve pas une récompense proportionnée à l'ancien Trictrac, qui n'admet pas la distinction d'un quadruple fait *avec relevé*, ou *sans lever*. Le nouveau Trictrac y a égard.

L'ancien Trictrac renferme une injustice réelle, en ce qu'à l'exception du septième trou, qui au lieu du sixième décide de la sortie du double, le plus ou moins grand nombre de trous pris par le

perdant, n'eſt point compté. Qu'il ſoit arrivé au ſeptième, ou à l'onzième trou, il paie également cher la partie ſimple. Elle eſt perdue double, ſoit que le perdant n'ait pris qu'un ou ſix trous : Il paie la partie triple, après être arrivé à onze trous, de même que s'il n'étoit parvenu qu'au premier Au Trictrac à écrire, le perdant décompte ſes trous gagnés, & ne paie préciſément au gagnant que l'excédent de trous dont il lui reſte ſupérieur.

Le douzième trou à l'ancien Trictrac, arrête néceſſairement les progrès du gagnant. La partie ſimple, ou gagnée avec *les bonneurs*, ne ſauroit lui valoir au-delà du prix convenu, qui n'eſt point ſuſceptible d'augmentation. Le ſixième trou au Trictrac à écrire, ne borne pas également la fortune du Joueur. Arrivé à ce trou, il ne conſulte que ſa convenance pour aller plus loin. Il portera la petite Bredouille juſqu'à l'onzième trou, la grande Bredoullle au vingt-quatrième trou, & même au-delà. Son bénéfice ſera toujours en proportion exacte du plus grand nombre de trous gagnés.

Mais en voulant pouſſer ſes avantages, le Joueur s'expoſe à des riſques. Quoique parvenu au ſixième trou par ſon dez, il peut perdre le coup, ſi l'adverſaire le dépaſſe. Il peut reperdre la petite, ou la grande Bredouille qu'il avoit déjà gagnée. Il pourra même ſe trouver dans le cas d'eſſuyer l'une ou l'autre. A l'ancien Trictrac joué avec la *continuation*, la partie une fois gagnée ſoit ſimple, ou avec les honneurs, reſte aſſurée; les riſques à courir pour la partie ſuivante, ne regardent que le perdant, en augmentant ſa perte.

A l'ancien Trictrac, chaque partie eſt iſolée, celle qui précède n'ayant aucune liaiſon avec la ſuivante. Au Trictrac à écrire, les coups qui compoſent la partie, forment un enſemble. Chaque coup a une double influence ſur les coups ſuivants, en égard aux *paris*, qui ſe paient à raiſon

du plus grand nombre des coups perdus, & relativement aux *jettons gagnés*, qui entrainent la queue des jettons. Souvent ces deux objets de gain se partagent à la fin de la partie entre les Joueurs, & servent à compenser les pertes reciproques.

Chacun des *coups* qui composent la partie, influant si considérablement sur le résultat final, & n'y ayant que six trous de requis pour gagner le coup, il est démontré que les évenemens décisifs se trouvent du double plus rapprochés qu'à l'ancien Trictrac, où le douzième trou seulement décide; dans la même proportion, la science des Joueurs rencontre des occasions fréquentes pour s'exercer.

Les différentes manières de jouer à trois, soit contre *la chouette*, soit *à tourner*, ou à quatre deux contre deux, présente encore de nouveaux agrémens.

Pour proportionner la valeur de la fiche au prix accoûtumé de la partie jouée avec les honneurs, on fera aller la fiche *à la moitié*. La différence ordinaire à une partie de douze coups, importe six à huit fiches; avec plus de bonheur on va à dix ou à seize, avec une fortune soutenue on en gagne vingt-quatre; cela équivaudra à quatre, à huit, ou à douze parties, qui se gagnent à peu près dans le même tems que l'on emploïe pour jouer douze coups.

On finit par l'*observation générale*, que les seuls cas exceptés où l'on a vu le *Trictrac à écrire* s'écarter des Regles connues de l'ancien Trictrac, celles-ci ont lieu indistinctement dans tout le cours du nouveau jeu.

Regles du Jeu Royal de Palle-Mail.

1. AVant que débuter, il faut demeurer d'accord de la valeur de la passe.

II. Il ne faut débuter qu'à trois ou quatre pas de l'archet au plus loin.

III. Le Rouet y étant commencé, il faut avertir les ſurvenans de la valeur de la paſſe.

IV. Il ne faut rien mettre ſous la boule qu'au début ſeulement.

V. Toute rencontre au début dans les cinquante pas, ſe remet, encore que l'on ne parle.

VI. Hors le début, la défenſe n'eſt que de vingt-cinq pas, & s'il faut parler.

VII. Qui touche les ais avant la choſe défendue, même au début, ne doit recommencer.

VIII. L'on ſe peut mettre au beau pour jouer, mais vis-à-vis d'où l'on étoit.

IX. L'on ne peut défendre, n'y détourner les boules d'une même partie.

X. Toute boule roulante court le haſard, ſans ſe pouvoir défendre, ſinon au début.

XI. Toute boule arrêtée étant pouſſée, ſe doit remettre, ſi ce n'eſt par celles de la partie.

XII. Qui ſort au début, peut rentrer pour deux, & non pour davantage.

XIII. En quelque lieu que ſoit tombée la boule qui ſort au ſecond coup, peut rentrer pour un autre du conſentement des joueurs.

XIV. Toutes boules d'une même partie qui ſe pouſſent, demeurent où elles vont.

XV. Quand la boule ſe fend, c'eſt à la plus loin que l'on en met une autre, ou à ſon choix.

XVI. Quand la boule ſe trouve dérobée, celui à qui elle eſt, n'eſt de la paſſe.

XVII. Celui qui perd ſa boule, étant rentré pour deux, ou jouant deux de plus; en doit remettre une autre où il plaira aux autres.

XVIII. Qui trouve la boule changée, peut jouer celle qu'il trouve à la place; & ſi l'on permet de l'aller chercher, il n'eſt de la paſſe, s'il tarde trop de revenir.

XIX Quand un de la partie, ou le porte-leve, arrête la boule, l'on peut recommencer.

XX. Toute boule arrêtée fortuitement & r
poussée, se doit remettre où elle a été arrêté

XXI. Il faut jouer de la leve au tournant, sa
s'accommoder.

XXII. L'on ne peut revenir de derniére, si to
ne sont en passe.

XXIII. Toute boule qui tient de la pierr
est en passe.

XXIV. Qui tient du fer, est derniere, & pe
revenir par dedans l'archet.

XXV. Il faut affranchir le fer par dedans, po
avoir passe.

XXVI. Si ayant passé par hasard, la boule r
tourne par dedans, l'on ne laisse d'avoir gagn

XXVII. Les differends se doivent demand
par e porte-leve aux regardans.

XXVIII. Quand l'on ne trouve rien de que
que chose, c'est au demandeur à prouver.

XXIX. Il faut passer de la leve en droite ligne
& non crochetant; & qui passe en crochetant
perd le coup, sans pouvoi recommencer.

XXX. L'on ne peut s'accommoder pour passer
soit du Mail, ou de la leve.

XXXI. Pour passer, l'on ne peut applanir l
lieu où est la boule, ni ôter ce qui est devant.

XXXII. Qui passe le premier au pair, ou a
plus, a gagné.

XXXIII. Qui passe après un qui a passé à deu
de plus, gagne, sinon il perd.

XXXIV. L'on ne peut jouer à trois de plus
quand quelqu'un est en passe.

XXXV. L'on ne peut revenir à deux de plus
si l'on n'est le dernier.

XXXVI. Si en passant, l'on est empêché pa
quelque étranger, on peut recommencer.

XXXVII. Toute boule passant par quelque ha
sard que ce soit, gagne.

XXXVIII Quiconque laisse passer à trois d
plus étant en passe, croyant que l'on ne jou

que le plus, ou deux de plus, le coup étant achevé ne peut revenir, ainsi a perdu.

XXXIX. Quiconque entre au Rouet, le premier coup étant débuté, placera sa boule entre la moins & la plus éloignée boule de la partie.

XL. Quiconque étant sorti au début, & ne le sçachant, veut mettre sa boule avec les autres, rentrant pour deux, le peut faire, si la compagnie le veut, mettant sa boule entre la plus & la moins éloignée boule de la partie.

XLI. Il est permis de s'ajuster de la leve, en quelque lieu que ce soit.

XLII. Quand tous sont dernière, & peuvent revenir, l'on peut prendre le hasard au-delà de la pierre.

XLIII. Jouant deux de plus, ne peut préjudicier à aucun, étant tous deux en passe.

XLIV. Il est permis, ne jouant que le pair, ou le plus, de faire ce que l'on voudra.

XLV. Qui passe d'une main, ne peut avancer les pieds plus avant que la boule.

XLVI. Qui oublie à compter les passes doubles; ne les gagne que simples, s'il a débuté avant.

XLVII. L'on ne peut avertir qui que ce soit de ce qu'un autre joue, ni de ce qu'il doit jouer.

XLVIII. Quand personne n'a passé, & nul ne peut revenir, celui qui est le dernier gagne.

XLIX. Le dernier doit demander avant que lever la boule, si quelqu'un peut revenir.

L. Qui leve sa boule sans passer & sans demander, perd la passe, si aucun peut revenir.

LI. Celui qui a demandé, puis leve sa boule, la peut remettre, si quelqu'un peut revenir.

LII. Qui joue la boule d'une autre partie pour la sienne, doit recommencer.

LIII. Qui joue la boule de son compagnon pour la sienne, perd le coup.

LIV. Qui passe la boule de son compagnon pour la sienne, perd la passe.

LV. L'on est obligé d'aller voir soi-même si les boules sont derrière, ou peuvent passer.

LVI. Et si l'on n'y va, si l'on fait quelque faute, elle ne se peut reparer.

LVII. Qui passe, n'étant à lui de passer, perd la passe.

LVIII. C'est à celui qui est éloigné du milieu de l'archet, à revenir le premier.

LIX. Etant proche de l'archet, & devant icelui, l'on ne s'en peut éloigner plus loin que l'on est en se dressant & s'ajustant.

LX. L'on peut passer du Mail en quelque lieu que l'on se trouve.

LXI. Qui a débuté, ne s'en peut aller que du consentement des autres.

LXII. Qui joue au grand coup, sans rencontre, quand elle saute, le coup est nul, pourvu que l'on n'ait touché les ais.

LXIII. Jouant au grand coup, si le second est arrêté par la première boule, il ne laisse de gagner.

LXIV. Tout avantage ne se peut prendre qu'au début, si les autres veulent.

LXV. Jouant à rapporter, si l'on est poussé par un de la partie, l'on n'est tenu de rapporter.

LXVI. Si plusieurs sont à rapporter, c'est au plus avancé de jouer le premier.

LXVII. Le rapport est aux cinquante pas.

LXVIII. L'on ne peut rentrer pour deux jouant en partie liée.

LXIX. Il n'est permis, à qui que ce soit, de pousser plus d'une boule en se promenant, mêmes y ayant des parties au jeu.

LXX. Les Porte-leves & les Laquais qui suivent la boule de leurs Maîtres, doivent être hors du Mail, afin qu'ils n'avancent ou reculent les boules.

LXXI. Quand il y a une partie devant, ceux qui suivent après ne débutteront point que les autres ne soient à cent pas pour le moins, & crians, gare.

F I N.

LE NOUVEAU
JOUEUR
PARFAIT,

Très-Instructif & Portatif,

ENSEIGNANT

Les nouvelles instructions faciles des Regles des Jeux permis, pour apprendre à bien Jouer les Jeux suivans, commençant par N°. 18.

18. Du Jeu des Echecs avec ses Regles & Loix, la manière de le jouer, & des Préceptes généraux qui peuvent contribuer à former un bon Joueur. 19 Du Jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui, avec les Regles les plus méthodiques, & la manière de se conduire dans ce Jeu; avec le Dictionnaire des Termes du Trictrac. 20. Du Jeu de Loto en Livret.

Par Ph. R. & Th. K. Joueurs expérimentés.

QUATRIÈME PARTIE.

On y a joint le Dépositaire fidèle & discret.

A AMSTERDAM,

Chez { D. J. CHANGUION, & / T. VAN HARREVELT, } Libraires.

1797.

LE JEU

DES ÉCHECS,

Contenant ses Regles, la Manière de le Jouer, & des Préceptes généraux qui peuvent contribuer à former un bon Joueur; par M. *Philidor*.

On ne s'étendra point sur l'origine de ce Jeu, ni sur son éloge; ces détails excéderoient les bornes qu'on a cru devoir se prescrire dans cet Ouvrage; ceux qu'ils intéresseroient, peuvent avoir recours aux écrits où ils sont exposés, & particulièrement à une Dissertation de M. *Fréret*, qui se trouve dans les Mémoires de l'Académie des Inscriptions & Belles-Lettres.

On ne va s'occuper que des choses les plus essentielles à ce jeu, contenues dans les articles suivants.

1. La description d'un Jeu d'Echecs.
2. La situation des pièces qui le composent.
3. La marche particulière à chacune de ces pièces, & leur valeur.
4. Du gain, ou de la remise des parties.
5. Quelques préceptes généraux dont la connoissance peut contribuer à former un Joueur.

6. Regles, ou loix adoptées pour termi les contestations qui peuvent survenir dan cours d'une partie.

Article Premier.

Description d'un Jeu d'Eche

ON ne joue que deux aux Echecs, sur carré nommé *Echiquier*, divisé en 64 au carrés égaux, ou cases : Ces cases sont alter tivement blanches & noires; l'Echiquier d selon l'usage, être placé entre les Joueurs, manière qu'une des deux cases angulaires bl ches soit à leur droite.

Chacun des deux Joueurs a seize pieces d'l couleur différente de celles de son advers dont huit principales, savoir : le Roi, la Da deux Fous, deux Cavaliers, deux Tours. E varient par leurs formes autant que par le dénominations, & sont proprement appell *Pièces.*

Les huit autres sont toutes de même for d'un plus petit volume, & sont appellées *Pi*

Article II.

Leur situation primitive.

LEs deux tours occupent les deux c angulaires du premier rang horisontal de c de l'Echiquier, placé comme ci-dessus.

immédiatement à côté des tours, & sur le même rang, (qu'il nous arrivera quelquefois d'appeller ligne), sont les deux cavaliers, ensuite & de la même manière les deux fous.

Les deux cases du milieu sont destinées sur le même rang, au roi & à la dame, mais en observant que cette dernière soit toujours, conformement à l'usage, sur une case de sa couleur, ou d'une couleur analogue à la sienne. Ces deux pièces donnent chacune leur nom à celles qui sont de leur côté; ainsi la tour, le cavalier, & le fou, à côté du roi, sont appellés la tour, le cavalier, & le fou du roi, & de même pour les pièces à côté de la dame.

Les huit pions occupent les huit cases du second rang, & ont chacun le nom de la pièce devant laquelle ils sont placés, par cette raison, on appelle pion du roi, celui qui est placé devant le roi, pion de la dame, celui qui est placé devant la dame, & ainsi des autres.

Article III.

Marche particulière aux pièces & aux Pions.

DEux choses sont à considérer dans ce que nous appellons ici marche; 1o. le simple mouvement, 2o. la manière de prendre: Chacune sera expliquée séparément.

Mouvement des Tours.

Elles ne peuvent se mouvoir que parallelement aux lignes qui terminent l'Echiquier, ou ce qui revient au même, que dans une direction hori-

sontale & perpendiculaire, faisant autant de cases, ou de pas à la fois qu'il plaît au Joueur, pourvu que la ligne dans laquelle elles agissent soit libre, c'est-à-dire, qu'il n'y ait point de ses propres pièces.

Mouvement des Fous.

Ce mouvement est oblique, c'est-à-dire, qu'il ne peut avoir lieu que dans les diagonales de l'Echiquier, ou dans les lignes paralleles à ces diagonales; les fous font à l'instar des tours, autant de pas qu'il plaît au Joueur, pourvu aussi que la ligne soit libre.

On voit par-là, qu'ils conservent toujours la couleur de leurs cases primitives, & par cette raison, l'un s'appelle le fou blanc, & l'autre le fou noir.

Mouvement de la Dame.

La dame réunit en elle le mouvement des tours & celui des fous, ce qui lui donne une valeur & un effet, qui la rendent de beaucoup supérieure aux autres pièces.

Mouvement du Roi.

Il se meut précisément comme la dame, si ce n'est qu'il ne peut faire qu'un seul pas à la fois, en se portant sur celle qui lui plaît des cases qui l'avoisinent immédiatement, pourvu qu'elles soient libres.

Il est néanmoins des circonstances où le roi peut faire deux pas à la fois, ce qui s'appelle *roquer*.

Ce coup a lieu, lorsque l'espace entre le roi & les tours est libre; ainsi il peut roquer du côté de sa tour, ou du côté de la tour de la dame.

S'il roque du côté de sa tour, cette dernière

viendra occuper la case du fou du roi, & le roi, celle de son cavalier.

S'il roque du côté de la tour de la dame, cette tour viendra occuper la case de la dame, & le roi, celle du fou de la dame.

Mais le roi ne pourra roquer dans les cas suivants.

1°. Quand il a déjà fait quelques mouvements.

2°. Quand la tour du côté de laquelle il voudroit roquer, en a déjà fait aussi.

3°. Dans le moment où il est en échec, (on définira ailleurs ce mot).

4°. Quand la case par-dessus laquelle il doit passer, est dans la direction de quelque pièce de l'adversaire.

5°. Enfin, quand il seroit lui-même en échec sur la case où il se trouveroit après avoir roqué.

Il est à remarquer que les rois ne peuvent jamais s'approcher de plus près qu'à une case d'intervalle.

Mouvement des Cavaliers.

Il ne ressemble aucunement à celui des autres pièces; il consiste à se porter de deux cases en deux cases, d'une blanche à une noire, ou d'une noire à une blanche.

Pour rendre la chose plus sensible, figurez-vous l'Echiquier, tel qu'il est placé entre les Joueurs, divisé en huit bandes, ou lignes perpendiculaires; chacune de ces lignes porte le nom de celles des huit pièces principales qui lui correspond sur la première ligne horisontale, & est composée de huit cases, dont chacune est désignée de la manière suivante.

Soit par exemple la ligne du roi : La case primitivement occupée par le roi, s'appelle la première case du roi, celle immédiatement au-dessus,

la seconde case du roi; ainsi de suite, & des autres lignes perpendiculaires.

Maintenant, suppofez un cavalier, celui du roi par exemple, à sa case primitive, il y a trois cases différentes où il pourra se porter à son choix, telles que la seconde case de son roi, la troisième case du fou de son roi & la troisième case de sa tour, pourvu toutefois que ces cases soient libres; il y aura enfin plus ou moins de cases où il pourra se porter de cette manière, selon la case où il se trouvera placé, la seule inspection de l'Echiquier achevera la démonstration; nous ajouterons qu'une propriété des cavaliers, est que le Joueur peut les faire sauter, tant par-dessus ses propres pièces, que par-dessus celles de l'adversaire.

Manière de prendre des huit pièces principales.

1°. Toutes les pièces du premier rang ont cela de commun, qu'elles prennent de la manière dont elles se meuvent; en quoi elles different des pions, comme nous l'allons voir.

2°. Elles prennent en se mettant à la place de l'objet qu'elles veulent prendre, & cette manière leur est commune avec les pions (*a*).

Marche des Pions.

Ils peuvent faire un ou deux pas en avant au gré du Joueur la première fois qu'ils se meuvent, après quoi ils n'en peuvent plus faire qu'un; ils conservent toujours la perpendiculaire sur laquelle ils ont été primitivement placés, à moins qu'ils ne prennent, ce qu'ils ne peuvent faire

(*a*) On ne prend point les rois, (voyez l'art. ci-après). & eux-mêmes ne peuvent prendre, [illegible] ils se trouveroient en échec après avoir pris

qu'obliquement à droite ou à gauche; supposez, par exemple, le pion du roi à sa case, il ne pourroit prendre qu'autant qu'il se trouveroit quelque pièce ou quelque pion de l'adversaire à la troisième case de la dame, ou à la troisième case du fou dudit roi.

Nous avons dit qu'un pion, la première fois qu'il se meut, est libre de faire un ou deux pas; il y a pourtant une circonstance où cette liberté est restreinte; c'est lorsqu'il passe auprès d'un pion de l'adversaire, lequel se trouve dans une perpendiculaire immédiatement à côté de la sienne: Dans ce cas, il peut être pris au passage par le pion de l'adversaire, à moins que celui-ci ne juge à-propos de lui laisser continuer sa route, ce qui s'appelle *passer prise*.

Une chose encore particulière aux pions soit dans leur mouvement en avant, soit dans leur mouvement oblique lorsqu'ils prennent, c'est qu'ils ne rétrogradent jamais.

Quand par le progrès de leur marche, ils sont parvenus jusqu'à la dernière ligne horisontale de l'Echiquier destinée aux huit pièces principales de l'adversaire, ils cessent alors d'être pions, & deviennent telle pièce qu'il plaît au Joueur de choisir, excepté le roi.

Valeur comparative des Pièces & des Pions en général, & abstraction faite des circonstances qui peuvent apporter quelque changement, ou modification à cette valeur.

La dame est la première de toutes, on l'estime de deux tours, ou d'une tour, un cavalier & un pion, ou d'un cavalier, un fou & deux pions.

Les tours viennent ensuite, & valent chacune un cavalier & un pion, ou un fou & un pion.

Les fous sont à-peu-près de même valeur que les cavaliers; les uns & les autres sont estimés chacun de deux pions à la fin d'une partie, & au commencement de trois pions.

Le roi, par la nature du jeu, n'est point dans le cas d'une pareille évaluation.

Article IV.

Du gain & de la remise des parties.

Toutes les parties à ce jeu sont susceptibles de l'une ou de l'autre alternative; pour que la première ait lieu, c'est-à-dire, pour gagner la partie, il faut, en operant suivant la marche assignée à chacune des pièces, parvenir à donner au roi de l'adversaire un échec qu'il ne lui soit plus possible de parer. C'est ici qu'il convient d'expliquer ce qu'on entend par le mot d'*Echec*.

Lorsque le roi se trouve sur une case, où toute autre pièce seroit en prise, on dit qu'il est en *échec*; & s'il ne s'y est point mis de lui-même, comme la surprise ne peut avoir lieu à son égard, l'adversaire qui lui a donné cet *échec* est obligé de l'en avertir, ce qu'il fait en disant *échec*; c'est alors au roi (*a*) ainsi attaqué à le parer, ou en se portant sur une case où il cesse de l'être, ou en interposant une pièce, ce qui s'appelle couvrir l'*échec*, (les *échecs* du cavalier, ni ceux des pions ne peuvent être couverts) ou enfin en prenant la pièce qui donne *échec*; lorsque ces moyens de parer manquent au roi, il a reçu *l'échec & mat*; & celui qui l'a donné gagne la partie.

(*a*) Si le roi s'est mis de lui-même en échec (voyez l'art. 20 des regles ci-après).

Ainsi point de partie gagnée sans un *échec & mat*, sans ce coup, l'on ne peut être contraint à s'avouer vaincu, quelque mauvais jeu que l'on ait.

Lorsque ni l'un ni l'autre des combattans n'a pu en venir à ce dénouement, la partie est remise : Seconde alternative qui a lieu dans les cas suivants.

1°. Lorsque l'un des Joueurs donne un échec perpétuel, c'est-à-dire, tel par la position, qu'il est maître de le réiterer tant qu'il lui plaît.

2°. Lorsqu'il est impossible avec les pièces qui restent à la fin, de parvenir au coup décisif ci-dessus.

3°. Lorsque le roi de celui à qui c'est à jouer, sans être actuellement en échec, ne peut se mouvoir sans s'y mettre : Soit qu'il n'ait plus que ce roi, ou qu'il ne l'ait qu'avec des pièces ou des pions qui soient dans l'impossibilité absolue d'agir. C'est le cas de la position à laquelle on donne le nom de *pat*.

4°. Lorsque les Joueurs persistent dans un cercle de coups qui sont toujours les mêmes.

Article V.

Préceptes généraux qui peuvent contribuer à former un Joueur.

LE meilleur moyen de faire des progrès à ce jeu, lorsqu'on y apporte l'aptitude & les dispositions convenables, seroit de le pratiquer avec assiduité, de voir opérer les bons Joueurs, & de ne se mesurer qu'avec plus fort que soi : Il y a cependant des principes dont la connoissance & l'application peuvent seconder l'aptitude & hâter le progrès; ils sont exposés au long dans quel-

ques ouvrages écrits *ex professo*, sur cette matière, tels que *l'Analyse des Echecs*, imprimé à Londres, en 1776, par M. *Philidor*, & le Traité théorique & pratique du jeu des Echecs, par une société d'amateurs, auxquels nous renvoyons nos Lecteurs. Nous nous contenterons de joindre ici quelques préceptes généraux qui pourront d'abord suffire aux commençants.

1.

Se procurer au commencement des parties le dégagement de ses pièces, en en sortant le plus grand nombre possible dans le plus petit nombre de coups possible, & de manière qu'elles ne se gênent point entr'elles.

2.

Se mettre en état, pour peu que l'adversaire s'y prête, de former des attaques contre lui, comme de prévenir & de faire avorter celles qu'il pourroit former contre vous.

3.

Etre à portée de roquer pour mettre son roi en sûreté, & par ce moyen pouvoir agir sans inquiétude de son côté.

4.

Faire ensorte de mettre la force de ses pions au centre de l'Echiquier, les y maintenir de front tant qu'il est possible, ne renoncer à cette position qu'autant que l'adversaire vous y provoque en poussant dessus quelques-uns des siens, à moins que vous ne soyez sûr de quelqu'avantage prochain.

5.

Observer que le fou du roi est au commencement la meilleure pièce pour l'attaque, le diriger contre le pion du roi de l'adversaire, & l'entretenir dans cette direction le plus long-tems possible, pourvu que ce ne soit pas aux dépens de quelqu'autre a[illegible] plus précieux

6.

Avoir une ſcrupuleuſe attention aux échecs qu'on peut vous donner, & être toujours prêt à les parer d'une manière avantageuſe.

7.

Tâcher d'avoir toujours plus d'un objet dans les coups que l'on fait.

8.

N'entrer avec des pions dans le jeu de ſon adverſaire qu'autant qu'on a prévu les moyens de pouvoir les y ſoutenir.

9.

Avoir l'œil à ce que vos pièces ſoient toujours bien contenues.

10.

Ne ſacrifier de pièce qu'autant qu'on en retrouve la valeur dans les pions qu'on ôte à l'adverſaire, ou dans la nouvelle poſition qu'on ſe procure par le ſacrifice, &c.

Article VI.

Regles, ou loix pour terminer les conteſtations qui peuvent ſurvenir dans le cours d'une partie.

I.

L'Uſage eſt, que les Joueurs aient à leur droite la caſe angulaire blanche de l'Echiquier; ſi l'Echiquier eſt mal tourné, & que cette caſe ſe trouve à leur gauche, dans ce cas, celui des deux qui s'appercevra de cette irrégularité, avant de jouer ſon quatrième coup, pourra exiger qu'on recommence la partie; mais ce quatrième

coup ayant été joué de part & d'autre, la partie ſera engagée, & ne pourra être recommencée qu'avec le conſentement de l'adverſaire.

I I.

Si les pièces ſont mal rangées, ſi une pièce n'eſt pas à ſa place ſur l'Echiquier, celui qui s'en appercevra pourra rectifier, ou faire rectifier cette irrégularité avant de jouer ſon quatrième coup; mais ce quatrième coup une fois joué de part & d'autre, il faudra continuer la partie dans la poſition où ſe trouveront les pièces qui ne pourront plus êtres remiſes à leur vraie place que du conſentement de l'adverſaire.

I I I.

Si l'on a commencé une partie à but avec une pièce, ou un pion de moins, le quatrième coup étant joué de part & d'autre, on ſera obligé de finir la partie, ſans pouvoir reprendre ce pion, ou cette pièce, que du conſentement de l'adverſaire.

I V.

Si on eſt convenu de faire avantage d'un pion ou d'une pièce, celui qui aura oublié de le faire, ne ſera pas admis dans le courant de la partie à rendre, ce pion, ou cette pièce, en l'ôtant de deſſus l'Echiquier, mais on continuera la partie dans l'état où elle ſera, & celui qui devoit recevoir avantage, pourra bien la gagner, mais il ne pourra la perdre, & le pis aller pour lui, ſera qu'elle ſoit remiſe.

V.

Le trait, eſt le droit de jouer le premier; on doit tirer ce trait avant de commencer la partie.

V I.

Celui qui a gagné la partie, a le trait à la partie ſuivante, à moins qu'on ne ſoit convenu du contraire.

V I I.

Celui qui fait avantage, a le trait, à moins qu'on ne convienne du contraire.

V I I I.

Quand on a touché une pièce, on eſt obligé de la jouer, à moins qu'on ait dit *j'adoube* en la touchant : Si une pièce vient à tomber ſur l'Echiquier, on pourra la toucher pour la relever, ſans être obligé de la jouer, & le mieux ſera toujours de dire *j'adoube.*

I X.

Quand on a joué une pièce, & qu'on l'a quittée, on n'eſt plus le maître de la reprendre pour la jouer ailleurs.

X.

Quand on a touché une pièce de ſon adverſaire ſans dire *j'adoube*, il peut vous obliger de la prendre; ſi cette pièce ne peut être priſe par aucune pièce, celui qui l'a touchée, jouera ce qu'il voudra.

X I.

Si l'on joue par mépriſe la pièce de ſon adverſaire pour la ſienne, il a le choix, ou de vous obliger à prendre cette pièce, ſi elle eſt prenable, ou de la faire remettre à ſa place, où de la laiſſer à la place où vous l'aurez miſe, & de jouer ſon coup.

X I I.

Si l'on prend la pièce de son adversaire avec une pièce qui ne puisse pas la prendre, on est obligé de la prendre avec une autre pièce, si cela se peut, ou de jouer la pièce touchée, au choix de l'adversaire.

X I I I.

Si vous prenez votre propre pièce avec une des vôtres, ce sera une pièce de perdue pour vous, si vous ne vous en appercevez pas avant que l'adversaire ait joüé son coup; & en tout cas, il aura le choix de vous faire jouer celle des deux pièces touchées qu'il jugera à propos.

X I V.

Si l'on fait une fausse marche, l'adversaire a le choix ou de vous faire laisser la pièce à la case où vous l'avez mise, ou de vous la faire jouer ailleurs.

X V.

Si l'on joue deux coups de suite, l'adversaire a le choix, avant de jouer le sien, ou de laisser passer les deux coups joués, ou de vous faire remettre le second.

X V I.

Si on pousse un pion deux pas en passant devant un pion de l'adversaire, il sera le maître de le prendre.

X V I I.

Le roi ne peut plus roquer quand il a rémué, ou quand il passe en échec, ou quand la tour a remué; & si dans un de ces trois cas on touche le roi ou la tour pour roquer, l'adversaire a le choix de faire jouer le roi, ou la tour.

X V I I I.

Si l'on touche une pièce qu'on ne puisse pas jouer sans mettre le roi en échec, il faut jouer le roi; & si le roi ne peut se jouer sans être échec, la faute sera sans conséquence, & on jouera ce qu'on jugera à propos.

X I X.

Il faut avertir de l'échec au roi; si celui dont le roi est échec, n'ayant pas été averti, joue tout autre coup que de défendre son roi de l'échec, & que l'adversaire veuille sur le coup prendre ou attaquer une pièce, en disant *échec au roi*, alors celui dont le roi étoit en échec, rejouera son coup pour couvrir l'échec, ou s'en défendre.

X X.

Mais si l'on se met soi-même en échec, & qu'on ne s'en apperçoive pas avant que l'adversaire ait joué son coup, il peut, sur le coup, prendre, ou attaquer la dame, ou toute autre pièce, en disant échec au roi.

X X I.

Si le roi est en échec depuis plusieurs coups, sans qu'on s'en soit apperçu, & qu'il ne soit pas possible de vérifier si on lui a donné échec sans avertir, ou s'il s'est mis en échec lui-même; dans ce cas, celui dont le roi est en échec, peut, au moment qu'il s'en apperçoit, remettre la dernière pièce qu'il a jouée à sa place, & défendre l'échec; si son adversaire s'en apperçoit le premier, il pourra prendre, ou attaquer telle pièce que bon lui semblera, en déclarant l'échec au roi.

XXII.

Si l'adverſaire vous déclare échec au roi, ſans néanmoins vous donner échec, dans ce cas, ſi vous touchez le roi, ou toute autre pièce pour défendre l'échec, & que vous vous apperceviez que votre roi n'eſt pas échec avant que l'adverſaire ait joué ſon coup, vous pourrez rejouer le vôtre.

XXIII.

Mais vous ne ſerez plus à tems d'y revenir, ſi l'adverſaire a joué ſon coup; & en général toute irrégularité ſera couverte du moment que vous aurez joué ou touché une pièce pour jouer le coup ſuivant.

XXIV.

Quand on mene un pion à dame, on prend pour ce pion une ſeconde dame, un troiſième cavalier, ou telle pièce que l'on juge la plus utile pour le gain de la partie.

XXV.

Si le roi eſt *pat*, ce qui arrive lorſqu'il ne peut bouger de la caſe où il eſt, qu'il ne ſoit en échec, & qu'il n'a ni pion, ni pièces à jouer d'ailleurs; dans ce cas, la partie ſera remiſe.

XXVI.

Tout coup conteſté doit être décidé ſuivant les regles ci-deſſus; ſi la déciſion du coup dépend d'un fait, il doit être jugé par les ſpectateurs, auxquels les Joueurs ſeront tenus de s'en rapporter,

MANIERE
DE JOUER CE JEU.

PREMIERE PARTIE.
Où il y a deux renvois, l'un au douzième, & l'autre au trente-ſeptième coup.

1er. coup *Blanc.* LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le fou du roi à la quatrième caſe du fou de ſa dame.
N. De même.
3. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le chevalier du roi à la troiſième caſe de ſon fou.
4. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le pion le prend.
5. B. Le pion reprend le pion. (*b*)

(*a*) Ce pion ſe pouſſe deux pas pour deux raiſons d'importance; la première, pour empêcher le fou du roi de votre adverſaire de battre ſur le pion du fou de votre roi; la ſeconde, pour mettre la force de vos pions dans l'Echiquier, ce qui eſt de grande conſéquence pour parvenir à faire une dame.

(*b*) Lorſque vous vous trouverez dans la ſituation préſente, ſavoir, un de vos pions à la quatrième caſe de votre roi, & l'autre à la qua-

N. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame. (*c*)

6. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le roi roque.

7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi. (*d*)

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame. (*e*)

---

trième case de votre dame, il faut se garder d'en pousser aucun des deux, avant que votre adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre ; c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer que des pions soutenus sur la même ligne, comme sont à présent ces deux pions, empêchent beaucoup les pièces de votre adversaire de se poster dans votre jeu : Cette regle peut également servir pour tous les pions situés ainsi.

(*c*) Si au lieu de se retirer, ce fou donne échec, il faut couvrir du fou ; & si en ce cas il prend votre fou, il faut reprendre du cavalier, puisque par ce moyen il défend le pion de votre roi, qui autrement resteroit en prise, mais préalablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon Joueur tâche de conserver le fou de son roi, tant qu'il est possible.

(*d*) Il faut se garder de le jouer à la troisième case de son fou, avant que le pion de ce fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le cavalier empêcheroit sa marche.

(*e*) Ce fou se retire pour éviter d'être attaqué par le pion de la dame noire, parce qu'en tel cas vous seriez contraint de prendre son pion avec le vôtre, ce qui ôteroit la force de votre jeu, & gâteroit le projet marqué dans la première & seconde observation. Voyez les lettres *a* & *b*.

N. Le pion de la dame deux pas.
9. B. Le pion du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
10. B. Le fou de la dame à la troisième case du roi.
N. Le pion du fou du roi un pas. (*f*)
11. B. La dame à sa seconde case. (*g*)
N. Le pion du fou du roi prend le pion. (*h*)
12. B. Le pion de la dame le reprend.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi. (*i*)

(*f*) Il joue ce pion pour faire une ouverture à sa tour, & cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(*g*) Si au lieu de jouer votre dame, vous preniez le pion qui vous est offert, vous feriez une grosse faute, parce qu'en tel cas votre pion royal perdroit sa ligne, au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre dame, & le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre partie, puisque pour les séparer, il faudra nécessairement que votre adversaire perde une pièce, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces pions aille à dame, comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre dame. 1. Pour soutenir ce grand pion du fou de votre roi. 2. Pour soutenir le fou de votre dame, qui étant pris, vous obligeroit à reprendre le sien par le même pion qui doit soutenir celui de votre roi; ce qui causeroit non-seulement la séparation de vos meilleurs pions, mais la perte de la partie sans aucune ressource.

(*h*) Il prend le pion pour suivre son projet, qui est celui de faire place à sa tour.

(*i*) Il joue ce fou pour soutenir le pion de sa

13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi. (*k*)
N. La dame à la seconde case de son roi.
14. B. Le fou de la dame prend le fou noir.
N. Le pion prend le fou. (*l*)

---

dame, & pousser ensuite le pion du fou de sa dame; mais comme il pourroit prendre votre fou sans préjudice du coup qu'il joue, il choisit plutôt de vous laisser prendre, parce qu'en tel cas il fait place à la tour de sa dame, quoiqu'il fasse par-là doubler le pion de son chevalier; mais il faut observer qu'un pion doublé, lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres pions, n'est point du tout désavantageux : Cependant pour que ce coup ne soit point critiqué, j'en ferai le sujet d'un renvoi qui commencera au douzième coup de cette présente partie, où le fou noir prendra le fou de la dame blanche, & ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la partie reviendra toujours au même. Le pion du roi avec celui de la dame, ou celui du fou du roi, bien joués & bien soutenus, doivent indubitablement gagner la partie. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels; car si je prétendois faire de même sur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre chevalier attaque immédiatement son fou pour le déloger.

(*l*) Comme il est toujours dangereux de laisser le fou du roi de l'adversaire sur la ligne qui bat le pion du fou de votre roi, outre que cette pièce est indubitablement celle qui peut vous nuire dans l'attaque, il faut non-seulement lui opposer, quand on peut, le fou de la dame; mais il faut s'en défaire pour une autre pièce, quand l'occasion se présente.

15. B. Le roi roque du côté de sa tour. (*m*)
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
16. B. Le chevalier prend le fou noir.
N. La dame reprend le chevalier.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la seconde case du fou de sa dame.
18. B. La tour de la dame à la case de son roi.
N. Le pion du chevalier du roi un pas. (*n*)
19. B. Le pion de la tour du roi un pas. (*o*)
N. Le pion de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.
N. Le pion de la tour du roi un pas. (*p*)
21. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
N. Le pion de la tour de la dame un pas.
22. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.
23. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi. (*q*)

(*m*) Vous roquez du côté de la tour du roi pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas aussi-tôt que celui de votre roi sera attaqué.

(*n*) Il est contraint de jouer ce pion pour empêcher que vous ne poussiez celui du fou du roi sur sa dame.

(*o*) Ce pion de la tour du roi se joue pour unir tous vos pions, & les pousser ensuite avec vigueur.

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre chevalier d'entrer dans son jeu, & de faire déplacer sa dame, ce qui donneroit d'abord un champ libre à vos pions.

(*q*) Vous jouez ce chevalier pour pousser

N. Le chevalier du roi à la troisième case du adversaire. (*r*)

24. B. La tour de la dame prend le chevalier

N. Le pion reprend la tour.

25. B. La dame prend le pion.

N. La tour de la dame prend le pion de la re opposée.

26. B. La tour à la case de son roi. (*s*)

N. La dame prend le pion du chevalier de dame blanche.

27. B. La dame à la quatrième case de son ro

N. La dame à la troisième case de son roi. (

28. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion le prend.

29. B. Le pion reprend le pion. (*u*)

N. La dame à sa quatrième case. (*x*)

30 B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

---

ensuite le pion du fou de votre roi, qui est al soutenu par trois pièces, le fou, la tour, & chevalier.

(*r*) Il joue ce chevalier pour empêcher vo projet, & rompre vos pions, ce qui feroit ind bitablement en avançant le pion du chevalier son roi; mais en sacrifiant la tour, vous tromp son dessein.

(*s*) Vous jouez cette tour pour soutenir pion de votre roi, qui resteroit en prise en pou sant celui du fou de votre roi.

(*t*) La dame revient à la troisième case son roi pour parer le mat qui se prépare.

(*u*) Si vous ne preniez point du pion, vo premier projet, fait dès le commencement jeu, se réduiroit à rien, & vous courriez risq de perdre la partie.

(*x*) La dame offre à changer pour gâter projet du mat par le fou & la dame de l'adversai

31. B. Le fou prend le pion en prise.
N. Le chevalier à sa troisième case.
32. B. Le pion du fou du roi un pas. (y)
N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame contraire.
33. B. Le fou à la troisième case de sa dame.
N. Le roi à la seconde case de son fou.
34. B. Le fou à la quatrième case du fou du roi noir.
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame blanche.
35. B. Le chevalier à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. La tour du roi donne échec.
36. B. Le fou couvre l'échec.
N. Le chevalier à la seconde case de la dame blanche.
37. B. Le pion du roi donne échec.
N. Le roi à la troisième case de son chevalier. (z)
38. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. La tour à la case du fou de son roi.
39. B. Le chevalier donne échec à la quatrième case du fou de son roi.
N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
40. B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.
N. Ce qu'il voudra, le blanc pousse à dame.

(y) Il est à observer que quand vous avez un fou sur le blanc, il faut ranger vos pions sur le noir, parce qu'en tel cas votre fou sert à chasser le roi ou les pièces qui veulent se glisser parmi eux; peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui est pourtant fort essentielle.

(z) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, cela donne lieu à un renvoi sur le coup.

PREMIER RENVOI

DE LA PREMIERE PARTIE.

Qui change au douzième coup que le noir joue.

12. **B**lanc.
Noir. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.
13. B. La dame reprend le fou.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.
N. La dame à la seconde case de son roi.
15. B. Le chevalier prend le fou.
N. La dame prend le chevalier.
16. B. Le roi roque du côté de sa tour.
N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
17. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
18. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la seconde case.
19. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.
N. Le pion de sa dame un pas.
21. B. La dame à la seconde case.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case.
22. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa dame.
[illegible]. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du roi blanc.

24. B. La tour prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

25. B. La dame reprend le pion.

N. La dame prend le pion de la tour de la dame blanche.

26. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. La dame prend le pion.

27. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le chevalier à la case de son roi.

28. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. La dame à la quatrième case de la dame blanche.

29. B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

30. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier à la troisième case de sa dame.

31. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

32. B. La tour prend le chevalier.

N. Le pion reprend la tour.

33. B. Le chevalier à la troisième case de la dame noire.

N. Le pion du fou du roi un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.

34. B. Le pion du roi un pas.

N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

35. B. Le fou donne échec.

N. Le roi se retire, n'ayant qu'un seul endroit.

36. B. Le chevalier donne échec.

N. Le roi où il peut.

37. B. Le chevalier à la case de la dame noire, donnant échec à la découverte.

N. Le roi où il peut.

38. B. Pousse le pion du roi à dame, & donne échec & mat.

SECOND RENVOI

DE LA PREMIERE PARTIE,

Commençant au trente-feptième coup.

37 *coup.* *Blanc.* LE pion du roi donne échec.
Noir. Le roi à la cafe de fon fou.
38. B. La tour à la cafe de la tour de fa dame.
N. La tour donne échec à la cafe du chevalier de la dame blanche.
39. B. La tour prend la tour.
N. Le chevalier reprend la tour.
40. B. Le roi à la feconde cafe de fa tour.
N. Le chevalier à la troifième cafe du fou de la dame blanche.
41. B. Le chevalier à la quatrième cafe du fou de fon roi.
N. Le chevalier à la quatrième cafe du roi blanc.
42. B. Le chevalier prend le pion.
N. La tour à la quatrième cafe du chevalier de fon roi.
43. B. Le pion du roi un pas, & donne échec.
N. Le roi à la feconde cafe de fon fou.
44. B. Le fou donne échec à la troifième cafe du roi noir.
N. Le roi prend le fou.
45. B. Le pion du roi pouffe à dame, & gagne la partie.

SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois.

Un sur le troisième ; l'autre sur le huitième, & le dernier sur le vingt-sixième coup.

1. *coup.*
Blanc. LE pion du roi deux pas.
Noir. De même.
2. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
3. B. Le pion de la dame deux pas. (*a*)
N. Le pion prend le pion. (*b*)

(*a*) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose, il gagneroit le trait, & par conséquent l'attaque sur vous : Cela non seulement dérangeroit tout votre jeu ; mais en poussant le pion de sa dame deux pas, il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses pions au milieu de l'Echiquier, & cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant toujours que ni vous, ni lui, ne fassiez aucune faute.

(*b*) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger votre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame, il ne doit pas moins perdre la partie, supposant toujours que l'on joue bien de part & d'autre, parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame, qui se trouvera

4. B. La dame reprend le pion.
N. Le pion de la dame un pas.
5. B. Le pion du fou du roi deux pas.
N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi. (*c*)
6. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.
N. Le pion de la dame un pas.
7. B. Le pion du roi un pas.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
8. B. La dame à la seconde case du fou de son roi.
N. Le chevalier de la dame à la troisième case du fou de sa dame. (*d*)

---

séparé de ses camarades; cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

(*c*) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons. La première & principale, c'est pour pouvoir pousser le pion de sa dame, & par ce moyen faire place au fou de son roi : La deuxième, pour s'opposer au fou du vôtre : Et la troisième, pour s'en défaire dans l'occasion, selon la regle déjà prescrite dans la première partie. Voyez la lettre (*l*) pag. 212.

(*d*) Si au lieu de sortir ses pièces, comme il faut en jouant ce chevalier, il s'avisoit de continuer à pousser ses pions, il perdroit bien plus facilement la partie, parce qu'il faut observer qu'un pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, à l'exception que toutes les pièces n'aient un champ libre pour les secourir, ou que lesdits pions ne puissent être soutenus, ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus : C'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette partie que je fais au huitième coup, par lequel vous pourrez être convaincu

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.
N. Le pion du chevalier du roi un pas.
10. B. Le pion de la tour du roi un pas.
N. Le pion de la tour du roi deux pas. (*e*)
11. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
12. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.
N. Le chevalier du roi à la quatrième case de son fou.
14. B. Le roi à la case de son fou. (*f*)

---

que deux pions de front à la quatrième case de votre jeu, valent mieux que s'ils étoient situés à la sixième, parce qu'étant si éloignés de leurs corps, il sont proprement à comparer, comme dans une armée, à des avant-gardes, ou sentinelles perdues.

(*e*) Il pousse ce pion deux pas, pour empêcher que vos pions ne viennent fondre sur les siens, qui ne sont que trois contre quatre. Il faut donc observer que dans la situation présente deux corps égaux de pions se trouvent sur l'Echiquier, vous en avez quatre du côté de votre roi contre trois des siens, & il n'en a pas moins contre vous du côté de sa dame. Ceux du côté du roi ont l'avantage, le roi étant mieux gardé; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les pions de son adversaire, particulièrement du côté où ils sont les plus forts, doit indubitablement gagner la partie.

(*f*) Vous jouez votre roi pour pouvoir, en cas de besoin, former l'attaque à votre gauche comme à la droite.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

15. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier donne échec au roi & à la tour.

16. B. Le roi à la seconde case de son chevalier

N. Le chevalier prend la tour.

17. B. Le roi prend le chevalier. (*g*)

N. La dame à la seconde case.

18. B. La dame à la case du chevalier de son roi. (*h*)

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

19. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi. (*i*)

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

20. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.

(*g*) Quoiqu'une tour soit une meilleure pièce qu'un chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considérer 1. que ce chevalier a joué déjà quatre coups pour prendre cette tour, pendant que votre tour n'a pas encore bougé de sa place. 2. Cette perte met tellement votre roi en sûreté, que vous êtes en état de former votre attaque, de quel côté que le roi de votre adversaire puisse roquer.

(*h*) Il est de conséquence de jouer votre dame pour soutenir le pion du fou de votre roi, crainte qu'il ne sacrifie son fou pour vos deux pions; ce qu'il feroit indubitablement, parce que toute la force de votre jeu consistant à présent dans vos pions, ce feroit son jeu de la rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque sur vous, qui pourroit causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce fou dans l'intention de lui faire pousser le pion du fou de sa dame; ce qui vous donneroit la partie en peu de coups, parce que cela donneroit passage à vos chevaliers.

N. Le roi roque du côté de sa dame. (*k*)
21. B. Le fou du roi donne échec.
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.
22. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son fou. (*l*)
N. La tour de la dame à sa case.
23. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.
N. La dame à sa case. (*m*)
24. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
N. La dame à la case du fou de son roi.
25. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion du fou de la dame noire.
N. Le pion du chevalier de la dame reprend le pion.
26. B. Le chevalier du roi à la seconde case de la dame. (*n*)
N. Le pion du fou de la dame un pas. (*o*)

(*k*) Il roque du côté de sa dame pour éviter la grande force de vos pions du coté de son roi, d'autant plus qu'ils sont déjà beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(*l*) Si au lieu de rétrograder pour mieux faire la guerre à ses pions qui retardent le gain de votre partie, votre cavalier s'amusoit à lui donner échec, vous perdriez au moins deux coups.

(*m*) Il joue sa dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du fou de son roi, afin de soutenir toujours le pion du fou de sa dame, prévoyant bien que de ce seul pion dépend toute sa partie.

(*n*) Vous jouez ce chevalier pour attaquer toujours son pion.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, & pour empêcher le chevalier de votre roi de se

27. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
N. Le pion du fou du roi un pas. (*p*)
28. B. Le fou de la dame donne échec.
N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.
29. B. Le fou prend le chevalier, & donne échec.
N. Le roi reprend le fou.
30. B. Le chevalier du roi donne échec.
N. Le roi à la seconde case de sa dame. (*q*)
31. B. Le pion du fou du roi un pas.
N. Le fou à la case du chevalier de son roi.
32. B. Le pion du roi donne échec.
N. Le roi à sa case.
33. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.
N. Le fou du roi à la quatrième case de sa dame.
34. B. La dame à sa quatrième case. (*r*)
N. Perdu.

---

poster à la troisième case du chevalier de votre dame; mais comme ce vingt-sixième coup peut se jouer différemment, il fait encore le sujet d'un troisième renvoi dans cette partie.

(*p*) Toute autre chose que puisse jouer le noir, il perd la partie, parce qu'au moment que vos chevaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

(*q*) Si son roi prend le fou de votre dame, vous gagnez la sienne par un échec à la découverte; & s'il joue ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(*r*) La dame prend ensuite le pion de la dame noire, entre dans son jeu, met toutes les pièces en prise, & gagne la partie.

PREMIER RENVOI

SUR LA SECONDE PARTIE.

Au troisième Coup.

3. *coup.*
Blanc. LE pion de la dame deux pas.
Noir. De même.
4. B. Le pion du roi prend le pion.
N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.
5. B. Le fou donne échec.
N. Le fou couvre l'échec.
6. B. Le fou prend le fou.
N. Le chevalier reprend le fou.
7. B. Le pion de la dame prend le pion.
N. Le chevalier reprend le pion.
8. B. La dame à la feconde cafe de fon roi.
N. De même.
9. B. Le chevalier de la dame à la troifième cafe de fon roi.
N. Le roi roque.
10. B. Le fou à la quatrième cafe du fou de fon roi.
N. Le chevalier de la dame à la troifième cafe de fon fou.
11. B. Le roi roque.
N. La dame prend la dame.
12. B. Le chevalier du roi reprend la dame.
N. Le pion de la dame un pas.
13. B. Le chevalier de la dame à la quatrième cafe de fon roi.

N. Le pion du fou du roi un pas. (*a*)
14. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
N. Le pion de la tour du roi deux pas aussi.
15. B. La tour du roi à sa troisième case.
N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
16. B. Le fou prend le chevalier.
N. La tour reprend le fou.
17. B. La tour du roi à la troisième case de la dame.
N. La tour de la dame à la case du roi.
18. B. Le chevalier du roi prend le pion.
N. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame blanche. (*b*)
19. B. La tour du roi à la troisième case de son roi.
N. Le chevalier prend le pion de la tour, & donne échec.
20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
N. Le roi se retire.
21. B. Le chevalier donne échec au roi & à la tour, & ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part & d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.

(*a*) Si au lieu de jouer ce pion, il eût joué sa tour à la case de son roi pour attaquer vos deux chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre roi, & attaquer avec l'autre le pion du fou de son roi.

(*b*) S'il eût pris le chevalier avec sa tour, au lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre en reprenant le sien, vous auroit fait ensuite gagner le fou de son roi par un échec de votre tour, & par conséquent la partie.

SECOND RENVOI

Sur le huitième Coup.

8. *coup.* *Blanc.* LA dame à la feconde cafe du fou de fon roi.

Noir. Le pion du fou de la dame un pas.

9. B. Le fou du roi à la feconde cafe de fon roi.

N. Le pion de la dame un pas.

10. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

11. B. Le fou du roi à fa troifième cafe.

N. Le fou de la dame à la quatrième cafe de fa dame.

12. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame prend le pion.

14. B. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le fou de la dame prend le fou blanc.

15. B. Le chevalier reprend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la feconde cafe de fa dame.

16. B. Le fou de la dame à la troifième cafe de fon roi.

N. La tour à la cafe du chevalier de fa dame.

17. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à fa troifième cafe.

18. B. Le chevalier de la dame à la feconde cafe de fa dame.

N. Le fou du roi à la quatrième cafe du chevalier de la dame blanche.

19. B. Le roi roque, & doit enfuite gagner la partie, parce que tous fes pions à la droite font foutenus, & que les deux pions de fon adverfaire étant féparés doivent être perdus.

III^e. ET DERNIER RENVOI

SUR LA SECONDE PARTIE.

Au vingt-ſixième coup.

26. coup. Blanc. LE chevalier du roi à la ſeconde caſe de ſa dame.
Noir. Le pion du fou du roi un pas.
27. B. Le chevalier du roi à la troiſième caſe du chevalier de ſa dame.
N. Le pion du fou de la dame un pas.
28. B. Le fou de la dame donne échec.
N. Le roi à la ſeconde caſe du chevalier de ſa dame
29. B. Le chevalier du roi donne échec à la quatrième caſe du fou de la dame noire.
N. Le fou du roi prend le chevalier.
30. B. Le fou de la dame prend le fou.
N. La dame à la caſe de ſon fou.
31. B. La tour à la caſe du chevalier de ſa dame.
N. Le roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.
32. B. Le fou de la dame donne échec à la troiſième caſe de la dame noire.
N. Le roi à la caſe de ſa dame.
33. B. La dame donne échec à la troiſième caſe du chevalier de la dame noire.
N. Le roi à ſa caſe, ou à l'autre, perd la partie.

TROISIEME PARTIE,

Commençant par le noir;

Où il eſt démontré qu'en jouant le Cavalier du roi au ſecond coup, c'eſt tellement mal jouer, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque, & de la donner à ſon Adverſaire. Je fais voir auſſi dans cette Partie par trois renvois, un au troiſième, l'autre au ſixième, & le dernier au dixième coup, que celui qui eſt bien attaqué eſt toujours embarraſſé dans la défenſe.

1. *coup.*
Noir. LE pion du roi deux pas.
Blanc. De même.
2. N. Le chevalier du roi à la troiſième caſe de ſon fou.
B. Le pion de la dame un pas,
3. N. Le fou du roi à la quatrième caſe du fou de ſa dame.
B. Le pion du fou du roi deux pas. (*a*)

(*a*) Tout ce que votre adverſaire eût pu jouer, ou puiſſe jouer enſuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce qu'il eſt très-avantageux de changer le pion du fou de votre roi, pour ſon pion royal, puiſque par ce moyen le pion de votre roi & celui de votre dame viennent

4. N. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
5. N. Le pion du roi prend le pion. (*b*)
B. Le pion de la dame reprend le pion.
6. N. Le fou de la dame à la quatrieme case du chevalier du roi blanc.
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou. (*c*)

---

se camper au milieu de l'Echiquier, & sont en état d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les pièces de votre adversaire, outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son cavalier au deuxième coup; & de plus, en perdant le pion du fou de votre roi, vous avez l'avantage qu'en roquant de son côté, votre tour se trouve d'abord en liberté, & en état d'agir au commencement de la partie. C'est ce que l'on pourra par le renvoi au troisième coup.

(*b*) Il faut observer que s'il refuse à prendre votre pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à moins que votre adversaire ne s'avise de roquer : En tel cas vous devez sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son roi avec tous les pions de votre aîle droite ; vous en verrez l'effet par un second renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir pour regle générale, que l'on ne doit point aisement se déterminer à pousser les pions des aîles droites ou gauches avant que le roi de votre adversaire n'ait roqué, puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, & par conséquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prend du chevalier vous devez abso-

7. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
B. Le pion de la dame un pas.
8. N. Le fou se retire.
B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame. (*d*)
9. N. La dame à la seconde case de son roi.
B. De même.
10. N. Le roi roque du côté de sa tour. (*e*)
B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
11. N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour. (*f*)

---

lument reprendre du pion qui, étant joint à ses camarades, augmente leur force, ainsi que celle de votre jeu.

(*d*) C'est la meilleure que puisse occuper le fou de votre roi, excepté la quatrième case du fou de votre dame, particulièrement lorsque vous avez l'attaque, & que votre adversaire n'est plus en état d'empêcher que ce fou ne batte sur le pion du fou de son roi.

(*e*) S'il eût roqué du côté de sa dame, c'étoit votre jeu de roquer du côté de votre roi, pour attaquer ensuite plus commodément avec les pions de votre aîle gauche. Mais il est bon d'avertir encore pour régle générale, que comme il est dangereux dans une armée d'attaquer trop tôt son ennemi, cela doit également vous servir ici de précepte de ne pas vous presser dans l'attaque des pions avant qu'ils ne soient tous bien soutenus & par eux-mêmes, & par vos pièces; sans quoi votre attaque devient abortive: La forme de cette attaque à votre gauche se verra par un troisième & dernier renvoi sur cette partie.

(*f*) Il joue ce chevalier pour faire place au pion du fou de son roi, à dessein de le pousser

B. La dame à la troisième case de son roi.
12. N. Le chevalier du roi prend le fou. (*g*)
B. La dame reprend le chevalier.
13. N. Le fou de la dame prend le chevalier. (*h*)
B. Le pion reprend le fou.
14. N. Le pion du roi deux pas.
B. La dame à la troisième case du chevalier de son roi.
15. N. Le pion prend le pion.
B. Le pion du fou le reprend.
16. N. La tour du roi à la troisième case du fou de son roi. (*i*)
B. Le pion de la tour du roi deux pas. (*k*)

---

ensuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos pions.

(*g*) Si au lieu de prendre votre fou il eût poussé le pion du fou de son roi deux pas, il auroit fallu attaquer la dame avec le fou de la vôtre, & le coup après pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, pour le forcer à prendre votre chevalier : En tel cas, comme j'ai déjà marqué, votre jeu auroit été de reprendre son fou avec le pion pour soutenir d'autant mieux celui de votre roi, & le remplacer en cas qu'il fût pris.

(*h*) S'il ne prenoit pas ce chevalier, il trouveroit son fou renfermé par vos pions, ou il perdroit trois coups inutilement, ce qui causeroit la ruine entière de son jeu.

(*i*) Il joue cette tour à deux fins, qui sont pour la doubler, ou pour attaquer & déplacer votre dame.

(*k*) Vous poussez ce pion deux pas pour faire plus de place à votre dame, qui étant attaquée & se retirant derrière ce pion, bat sur le pion de la tour du roi noir, & en avançant ensuite ce pion, il devient même dangereux à votre adversaire.

17. N. La tour de la dame à la case du fou de son roi.
B. Le roi roque du côté de sa dame.
18. N. Le pion du fou de la dame deux pas.
B. Le pion du roi un pas. (*l*)

(*l*) Voici un coup bien difficile à comprendre & à bien expliquer. Il s'agit premièrement d'observer que quand vous vous trouvez un cordon de pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde ne soit point abandonné, & qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le pion de votre roi ne se trouvant pas sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre adversaire a poussé le pion du fou de sa dame deux pas pour deux raisons; la première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui en tel cas seroit toujours arrêté par le pion de la sienne, & par ce moyen de faire ensorte que le pion de votre roi, qui restant en arrière, vous devienne inutile; la deuxième, pour empêcher en même-tems le fou de votre roi de battre sur le pion de la tour de son roi. C'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur sa tour, & le sacrifier, parce que votre adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion de votre dame que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de sa dame (devenu, en prenant le pion de son roi) a, selon l'apparance, le même avantage, qui est de n'avoir point d'opposition par vos pions pour aller à dame. Cependant la différence en est grande, parce que

19. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion de la dame un pas.
20. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.
B. Le chevalier à la quatrième case de son roi. (*m*)
21. N. La tour du roi à la troisième case du fou du roi blanc.
B. La dame à la seconde case de son chevalier.
22. N. La dame à la seconde case du fou de son roi. (*n*)
B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.
23. N. La dame donne échec.
B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
24. N. La tour prend le fou. (*o*)

---

son pion qui étant séparé, & ne pouvant plus être réuni & soutenu par aucun de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris en chemin faisant par une multitude de vos pièces qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

(*m*) Il étoit nécessaire de jouer ce chevalier pour arrêter le pion de son roi, d'autant plus que ce même pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage à son fou, & même à son chevalier.

(*n*) Il joue sa dame pour donner ensuite échec; mais si au lieu de jouer, il eût poussé le pion de la tour de son roi, pour empêcher l'attaque de votre chevalier, vous auriez attaqué son fou & sa dame avec le pion de la vôtre, & en tel cas il auroit été forcé de prendre votre pion, & vous auriez repris son fou de votre chevalier, qu'il n'auroit osé prendre de sa dame, parce qu'elle étoit ensuite perdue par un échec à la découverte de votre fou.

(*o*) Il prend le fou de votre roi pour sauver

B. La tour reprend la tour.
25. N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.
B. La dame à la quatrième case de son roi. (*p*)
26 N. La dame prend la dame.
B. Le chevalier reprend la dame.
27. N. La tour à la quatrième case du fou du roi blanc.
B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.
28. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.
29. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le chevalier à la troisième case du roi noir.
30. N. Le chevalier prend le chevalier.
B. Le pion reprend le chevalier.
31. N. La tour à la troisième case du fou de son roi.
B. La tour du roi à la case de sa dame.
32. N. La tour prend le pion.
B. La tour du roi à la seconde case de la dame noire, & gagne la partie. (*q*)

---

le pion de la tour du sien, d'autant plus que ce fou l'incommode plus que toutes vos autres pièces; & ensuite pour mettre sa dame sur la tour qui couvre votre roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une tour pour un fou dans la fin d'une partie, c'est votre avantage de changer de dame, d'autant plus qu'à présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer; ainsi vous le forcerez de prendre pour éviter le mat à son roi.

(*q*) Toute autre chose que votre adversaire eût jouée, il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos tours, à moins de prendre son fou, ou de vous laisser faire une dame avec votre pion.

PREMIER RENVOI

DE LA TROISIEME PARTIE.

Commençant au troisième coup.

3. *coup.*
Noir. LE pion de la dame deux pas.
Blanc. Le pion du fou du roi deux pas.
4. N. Le pion de la dame prend le pion. (*a*)
B. Le pion du fou du roi prend le pion.
5. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
B. Le pion de la dame un pas.
6. N. Le pion du fou du roi deux pas.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
7. N. Le pion du fou de la dame deux pas.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.
9. N. Le pion de la tour du roi deux pas. (*b*)

(*a*) Si au lieu de prendre ce pion, il prend celui du fou de votre roi, vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur son chevalier, & ensuite reprendre son pion avec le fou de votre dame.

(*b*) Il joue ce pion deux pas pour éviter d'avoir un pion doublé sur la ligne de la tour de son roi, ce qu'il ne pouvoit éviter en poussant sur son cavalier le pion de votre tour royale; & le prenant ensuite du fou de votre dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

B. Le pion de la tour du roi un pas.

10. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

B. Le roi roque.

11. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.

B. Le fou donne échec.

12. N. Le fou couvre l'échec.

B. Le fou prend le fou.

13. N. La dame reprend le fou.

B. Le pion de la dame un pas.

14. N. Le pion du fou de la dame un pas. (*c*)

B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

15. N. Le pion du fou de la dame prend en passant.

B. Le pion de la tour reprend le pion.

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

17. N. Le fou à la seconde case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi. (*d*)

(*c*) Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions, mais vous l'évitez en poussant immédiatement le pion du chevalier de votre dame sur votre chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force son adversaire à prendre le pion en passant; ce qui rejoint tous vos pions, & les rend invincibles.

(*d*) Il semble que ce chevalier soit de peu de conséquence; c'est cependant celui qui donne le coup de Jarnac, ou pour ne point parler figurativement, le coup décisif à la partie, parce qu'il tient les pièces de votre adversaire renfermées, jusqu'à ce que le mat soit prêt, comme on va voir.

18. N. Le chevalier du roi à sa case.
B. Le chevalier du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.
19. N. La tour du roi à la seconde case.
B. Le pion du roi un pas.
20. N. La dame à la seconde case de son chevalier.
B. Le pion de la dame un pas.
21. N. Le fou du roi à sa troisième case.
B. La tour du roi prend le pion.
22. N. Le roi roque.
B. La tour du roi prend le chevalier de la dame noire.
23. N. Le pion prend la tour.
B. La tour de la dame prend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour donne échec.
25. N. Le roi se retire.
B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.
26. N. La dame à la quatrième case de son chevalier.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.
27. N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.
B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son fou.
28. N. La dame prend le chevalier, ne pouvant faire mieux.
B. Le fou donne échec.
29. N. Le roi se retire.
B. Le chevalier donne échec & mat.

SECOND RENVOI

Au sixième Coup.

6. coup.
Noir. LE roi roque.
Blanc. Le pion du fou du roi un pas.
7. N. Le pion de la dame un pas.
B. La dame à la troisième case du fou de son roi.
8. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion de la dame reprend le pion.
9. N. Le pion de la tour de la dame deux pas.
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
10. N. La dame à sa troisième case.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
11. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.
12. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir.
13. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
B. Le pion du chevalier du roi un pas.
14. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le fou prend le pion du fou du roi.
15. N. Le roi à la case de sa tour.
B. Le fou de la dame prend le pion de la tour du roi noir.
16. N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
B. La dame à la quatrième case de la tour de son roi, & gagne ensuite la partie.

TROISIEME RENVOI

DE LA TROISIEME PARTIE,

Commençant sur le dixième Coup.

10. *coup.*
Noir. LE roi roque du côté de sa dame.
Blanc. Le roi roque du côté de sa tour.
11. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
12. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
13. N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.
B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. Le pion de la tour de la dame deux pas. (*a*)

15 N.

(*a*) Lorsque le roi se trouve derrière deux ou trois pions qui n'ont pas encore été jouées, & que votre adversaire vient les attaquer pour les rompre, & tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre roi, il faut se garder d'en pousser aucun que vous n'y soyez forcé. Comme, par exemple, ce seroit jouer très-mal, que de pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, parce qu'en tel cas il gagneroit l'attaque sur vous, en prenant votre chevalier avec son fou, & feroit ensuite une ouverture sur votre roi, en poussant le pion du chevalier de son roi; ce qui vous feroit perdre la partie.

15. N. Le fou prend le chevalier.
B. La dame reprend le fou.
16. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. La dame à la feconde cafe de fon roi.
17. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. N. Le fou à la feconde cafe du fou de fa dame.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
19. N. Le pion de la tour du roi un pas.
B. La tour du roi à la cafe du chevalier de fa dame.
20. N. La tour du roi à fa quatrième cafe.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
21. Le pion de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
22. N. Le chevalier du roi à la cafe de fon roi.
B. Le pion du chevalier de la dame un pas.
23. N. Le pion prend le pion.
B. La tour du roi reprend le pion.
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. La tour du roi à la quatrième cafe du chevalier de fa dame.
25. N. Le pion du fou du roi un pas.
B. Le fou du roi prend le pion de la tour de la dame
26. N. Le pion reprend le fou.
B. La dame reprend le pion & donne échec.
27. N. Le roi fe retire.
B. La dame donne échec.
28. N. Le chevalier couvre l'échec.
B. Le pion de la tour de la dame un pas.
29. N. Le roi à la feconde cafe de fa dame.
B. La dame prend le pion de la dame noire, & donne échec.
30. N. Le roi fe retire.
B. Le pion de la tour de la dame un pas, & par plufieurs moyens gagne affez vifiblement la partie, fans aller plus loin.

QUATRIEME PARTIE.

Où il y aura deux Renvois.

L'un au cinquième coup, & l'autre au sixième coup.

1. *coup.* *Noir.* LE pion du roi deux pas.
Blanc. De même.
2. N. Le pion du fou de la dame un pas. (*a*)
B. Le pion de la dame deux pas.
3. N. Le pion prend le pion.
B. La dame reprend le pion.
4. N. Le pion de la dame un pas. (*b*)
B. Le pion du fou du roi deux pas.

(*a*) Ce pion eſt demonſtrativement mal joué au ſecond coup, à moins que l'on ne joue avec des joueurs que l'on nomme, communément parlant, des Mazettes; parce qu'en pouſſant le pion de votre dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque, & probablement la partie; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon Joueur. Il eſt vrai que ſi vous négligez de pouſſer le pion que je viens de dire, il renfermeroit auſſi tout votre jeu avec ſes pions.

(*b*) Si au lieu de ce pion, il eût joué le chevalier du roi à la ſeconde caſe de ſon roi, vous deviez en tel cas pouſſer le pion de votre roi en avant, pour le ſoutenir enſuite par celui du fou de votre roi.

5. N. Le pion du fou du roi deux. (*c*)
B. Le pion du roi un pas. (*d*).
6. N. Le pion de la dame un pas. (*e*)

(*c*) Si au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de sa dame à la troisième case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisième case de sa dame, & la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du sixième coup de la seconde partie (*vide* pag. 220); mais s'il eût atttaqué votre dame avec le pion du fou de la sienne, il perdoit de suite la partie, par rapport que le pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa dame, reste en arrière : Voyez à ce sujet la remarque (*l*) au dix-huitième coup de la troisième partie. Un renvoi au cinquième coup de cette partie, vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'est une regle générale, qu'il faut éviter de changer le pion de votre roi, pour le pion du fou du roi de votre adversaire, à moins que vous n'y soyez forcé par des incidens qui se rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque : Il est bon d'observer également la même regle à l'égard du pion de votre dame pour le pion du fou de la sienne, parce qu'il est certain, comme j'ai déja dit ailleurs, que le pion du roi, & celui de la dame valent mieux que toute autre pion; puisque en occupant le centre, ils empêchent mieux les pièces de votre adversaire de battre sur vous.

(*e*) Si au lieu de pousser le pion il eût pris celui de votre roi, vous deviez en tel cas prendre sa dame, & ensuite le pion; parce qu'en l'empêchant de roquer, vous conservez l'attaque sur lui, & par conséquent l'avantage du jeu : mais s'il jouoit sa dame à la deuxième case de son fou, un deuxième renvoi sur ce sixième coup vous instruira de la suite de la partie.

B. La dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.
7. N. Le fou de la dame à la troiſième caſe de ſon roi.
B. Le chevalier du roi à la troiſième caſe de ſon fou.
8. N. Le chevalier de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
B. Le chevalier du roi à la quatrième caſe de ſa dame.
9. N. Le fou du roi à la quatrième caſe du fou de ſa dame.
B. Le pion du fou de la dame un pas.
10. N. La dame à la troiſième caſe de ſon chevalier.
B. Le fou de la dame à la troiſième caſe de ſon roi.
11. N. Le fou du roi prend le chevalier.
B. Le pion reprend le fou. (*f*)
12. N. Le chevalier du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. Le fou du roi à la troiſième caſe de ſa dame.
13. N. Le roi roque du côté de ſa tour.
B. Le pion de la tour du roi un pas.
14. N. La dame à la ſeconde caſe de ſon fou. (*g*)
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

(*f*) Lorſqu'on ſe trouve deux corps de pions ſéparés du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui eſt le plus fort; mais ſi vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de pions que vous pourrez, ayant déjà obſervé que les pions du centre ſont les meilleurs, & les plus forts : Cet avis vous doit ſervir de regle générale.

(*g*) Sa dame n'étant d'aucune utilité où elle ſe trouve, il la retire pour faire place à ſes pions, & les pouſſer ſur vous.

15. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. Le pion du chevalier du roi un pas. (*h*)
16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
17. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. Le roi roque du côté de sa dame. (*i*)
18. N. Le pion prend le pion.
B. Le fou reprend le pion.
19. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de sa dame.
B. Le pion de la tour du roi un pas. (*k*)
20. N. Le chevalier prend le fou du roi.
B. La tour reprend le chevalier.

(*h*) Vous pouffez ce pion pour d'autant mieux embarraffer fon jeu. Le pion de la tour de votre roi qui doit enfuite le fuivre, fera toujours en état de faire une ouverture fur fon roi, auffitôt que vos pièces feront prêtes à former votre attaque; c'eft ce qu'il ne pourra plus éviter.

(*i*) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir votre attaque d'autant plus libre à votre droite; mais fi au lieu de roquer vous preniez le pion qui vous eft offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en tel cas le pion de fa dame avec celui de fon fou fe réuniffant, fe trouveroient de front, & incommoderoient beaucoup vos pièces. Il eft d'ailleurs rarement bon de prendre des pions offerts, parce qu'on ne les offre pas fouvent fans avoir en vue d'en tirer quelque avantage.

(*k*) Si vous euffiez pris le chevalier avec le fou de votre dame, vous feriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter, en ne prenant point le pion qui vous fut offert.

21. N. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi. (*l*)
B. Le pion de la tour du roi un pas.
22. N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (*m*)
B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de son roi.
23. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
B. Le pion du roi un pas.
24. N. Le fou à la case de son roi. (*n*)
B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
25. N. Le fou reprend le pion.
B. La tour prend le pion de tour du roi noir.
26. N. Le fou reprend la tour.
B. La tour du roi prend le fou.
27. N. Le roi reprend la tour.
B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour de son roi.
28. N. Le roi à la place de son chevalier, n'ayant d'autre place.
B. La dame donne échec & mat. (*o*)

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du chevalier de son roi, en cas qu'il soit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le chevalier qui couvre votre roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre pion, il perdoit également.

(*n*) Si au lieu de retirer ce fou, il prend le pion, il perd également.

(*o*) Il est à observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le roi avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.

PREMIER RENVOI

DE LA QUATRIEME PARTIE.

Au cinquième coup.

5. *coup.*
Noir. LE pion du fou de la dame un pas.
Blanc. Le fou du roi donne échec.
6. N. Le fou couvre l'échec.
B. Le fou prend le fou.
7. N. La dame reprend le fou.
B. La dame à sa troisième case.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. Le pion du fou de la dame deux pas.
9. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à la seconde case de son roi.
10. N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.
B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
11. N. le fou du roi à sa troisième case.
B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de la dame noire.
12. N. Le chevalier de la dame prend le chevalier. (*a*)
B. Le pion du roi reprend le chevalier. (*b*)

(*a*) Par ce changement il met le pion de sa dame à couvert de l'attaque de vos tours. Cependant le pion de votre roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(*b*) Si au lieu de reprendre avec le pion de votre roi, vous eussiez repris avec celui du fou de votre dame, il auroit toujours eu le pouvoir

13. N. Le chevalier à la feconde cafe de fon roi.
B. Le chevalier du roi à la troifième cafe de fon fou.
14. N. Le roi roque du côté de fa tour.
B. La dame à fa troifième cafe.
15. N. La tour du roi à la cafe de fon roi.
B. Le roi à la feconde cafe de fon fou. (*c*)
16. N. Le chevalier à la quatrième cafe du fou de fon roi.
B. Le pion de la tour du roi deux pas.
17. N. Le chevalier à la quatrième cafe de la dame blanche.
B. Le fou de la dame à la troifième cafe de fon roi.
18. N. Le chevalier prend le chevalier.
B. Le roi reprend le chevalier.
19. N. Le fou prend le pion du chevalier de la dame
B. La tour de la dame attaque le fou.
20. N. Le fou fe retire à fa troifième cafe.
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
21. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
B. De même.
22. N. Le fou à la fec. cafe du chevalier de fon roi.
B. Le pion de la tour du roi un pas.

---

de rompre vos pions, en pouffant celui du fou de fon roi fur celui de votre roi, ce qui auroit immenquablement caufé la féparation de vos pions.

(*c*) Souvent il vaut mieux jouer le roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des pions de ce côté. Au refte, fi dans le cas préfent vous euffiez roqué du côté de votre dame, le fou de l'adverfaire, dont la ligne eft toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour regle en jouant fon roi, de le pofter toujours dans un endroit, ou ligne dont l'adverfaire tient un pion, parce que votre roi eft mieux à couvert des embûches des tours par ce moyen.

23. N. La tour du roi à la feconde cafe de fon roi.
B. La tour du roi à fa quatrième cafe.
24. N. La tour de la dame à la cafe de fon roi.
B. Le fou à la feconde cafe de fa dame.
25. N. La tour du roi à la quatrième cafe du roi blanc
B. Le pion de la tour prend le pion.
26. N. Le pion de la tour reprend le pion.
B. La tour de la dame à la cafe de la tour de fon roi.
27. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
B. Le fou à la troifième cafe du fou de fa dame.
28. N. La tour donne échec.
B. Le roi à la feconde cafe de fon fou.
29. N. La tour prend la dame.
B. La tour donne échec & mat à la cafe de la tour du roi noir.

SECOND RENVOI

Sur le fixième coup de la quatrième Partie.

6. coup.
Noir. LA dame à la deuxième cafe de fon fou
Blanc. Le fou du roi à la quatrième cafe du fou de fa dame.
7. N. Le pion de la dame prend le pion.
B. Le pion reprend le pion.
8. N. Le pion du fou de la dame un pas.
B. La dame à la quatrième cafe de la dame noire.
9. N. Le chevalier de la dame à la troifième cafe de fon fou.
B. Le chevalier du roi à la troifième cafe de fon fou
10. N. Le chevalier de la dame à la quatrième cafe du chevalier de la dame blanche.
B. La dame à fa cafe.
11. N. Le pion de la tour de la dame un pas.
B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

12. N. Le chevalier du roi à la sec. case de son roi.
B. Le roi roque.
13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.
B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.
14. N. Le fou du roi à la seconde case de son cheval.
B. Le fou de la dame à la troisième case du fou du roi noir.
15. N. Le chevalier du roi à sa case.
B. Le fou de la dame prend le fou.
16. N. La dame reprend le fou.
B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.
17. N. Le chevalier du roi à la 3me. case de sa tour.
B. Le chevalier de la dame à la 3me. case de son fou
18. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
B. La dame à la quatrième case de la dame noire.
19. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.
B. La dame à la troisième case de la dame noire.
20. N. Le fou de la dame à la sec. case de sa dame.
B. Le pion du roi un pas.
21. N. Le fou de la dame à sa troisième case.
B. La tour de la dame à la case de sa dame.
22. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
B. La dame donne échec à la seconde case de la dame noire.
23. N. Le fou prend la dame.
B. Le pion reprend le fou en donnant échec.
24. N. Le roi à la case de sa dame.
B. Le chevalier donne échec & mat à la troisième case du roi noir. (*a*)

(*a*) Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manières, le noir doit toujours perdre, si vous avéz soin de ne point souffrir d'obstruction au fou de votre roi.

FIN.

LE JEU
DU TRICTRAC,
Comme on le joue aujourd'hui,
Avec les Regles les plus méthodiques, & la manière de se conduire dans ce Jeu.

Chapitre premier.
De l'excellence de ce jeu, & de l'origine de son nom.

JE ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, & je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les Français ou les Allemands qui en ont été les inventeurs : Je sais qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, & que plusieurs autres l'ont attribuée aux Français ; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paroît journellement, on se déterminera facilement en faveur des Français ; & que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau Jeu à la Cour de France, qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté & la sincérité qui se rencontrent dans ce Jeu, font que le beau monde qui a de la politesse, s'y applique avec beaucoup de soin, en fait son jeu favori, & le préfère aux autres jeux. En effet, ce beau Jeu a tant de noblesse & de distinction, que nous voyons qu'il est plus à la mode que jamais : Les Dames principalement y ont une très-grande attache; il semble qu'il y ait une sympathie entr'elles & celles dont on se sert pour jouer à cet admirable jeu; les premières aiment beaucoup la variété & le changement auxquels les dernières sont exposées par les divers nombres que les dez amenent. Celles-ci ont une vivacité & gaieté qui leur est naturelle; celles-là en ont une artificielle, par le prompt & léger mouvement que les joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit, qui se fait en jettant les dez, en remuant les dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment tric-trac, ou tic-taç; mais j'aimerois mieux, à l'exemple d'une personne qui savoit ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, & la tirer comme lui des deux mots Grecs, qu'on peut écrire en lettres vulgaires, *tris*, *tracbus*, & qui signifient *trois fois difficile à jouer & à comprendre :* Car comme il dit fort bien, cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer, & à se défendre de l'empire du dé, qui tyrannise & qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

Chapitre II.

De ce qui eſt néceſſaire pour jouer, & combien on peut jouer enſemble.

POur jouer à ce jeu, il faut avoir un Triƈtrac ou damier qui ait vingt-quatre fléches ou lames blanches & vertes, ou d'autre couleur, & le long de la bande ou bord, des trous qui ſoient percés, vis-à-vis chaque fléche. Le Triƈtrac doit être choiſi grand & beau; ceux d'ébene & d'ivoire tout unis ſont meilleurs que ceux qui ſont ornés d'ouvrages à la Moſaïque, parce que les piéces rapportées ſe décolent trop facilement, outre qu'il s'y amaſſe beaucoup de pouſſière.

Les piéces qui doivent accompagner le Triƈtrac ſont quinze dames de chaque côté, qui ſoient de différentes couleurs, deux cornets, des dez, trois jettons pour marquer les points, & deux fichets pour marquer les trous, ou parties.

L'on ne peut jouer que deux enſemble, & l'on ne joue qu'avec deux dez, dont les deux joueurs ſe ſervent, & mettent eux-mêmes les dez dans leurs cornets.

Les dames ſont appellées indifféremment dames ou tables.

Il faut, pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ſes dames en maſſes ſur deux ou trois piles, dans la premiére fléche ou lame du Triƈtrac; & ſur-tout l'on doit obſerver qu'il eſt de la bienſéance de tourner le jeu, de maniére que le tas des dames ſoit du côté de derriére, c'eſt-à-dire, qu'il faut jouer en venant vers le joueur.

Pour jouer le ſoir, il eſt néceſſaire d'avoir deux petits chandeliers que l'on place ſur les bords du Triƈtrac de chaque côté; & pour-lors, comme

la lumière eſt égale, il eſt indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la perſonne que vous conſidérez, ou qui eſt plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches ſont plus eſtimées honorables; néanmoins ceux qui ont la vue foible aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent ſur le jeu de leur adverſaire, lorſqu'il a les blanches.

L'on pratique même à préſent que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébene releve & fait paroître davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaiſir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui eſt des dez, l'on préſente le dé à celui que l'on conſidère pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux pour tirer coup & dez; auquel cas celui qui a de ſon côté le plus haut point, a le coup, c'eſt-à-dire, qu'il joue ce qui eſt marqué par les deux dez.

Quoiqu'on ne puiſſe jouer que deux enſemble, cependant ſi l'on eſt pluſieurs, & qu'on veuille avoir beaucoup de plaiſir, l'on peut jouer tour à tour; en ſorte que le vainqueur demeure toujours, & joue avec tous les autres, juſqu'à ce qu'il ſoit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour, on peut s'aſſocier, ou ſi l'on eſt foible, prendre un conſeil du conſentement de celui contre qui on joue; autrement il n'eſt permis à qui que ce ſoit de conſeiller, ni dire aucune choſe, ou même faire quelque ſigne & mouvement qui puiſſe faire connoître à un des joueurs qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une caſe préférablement à une autre.

Chapitre III.

De la manière de nommer & appeller les dez, & comment on doit jouer.

IL faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, fix & deux, quatre & trois, cinq & as, &c.

Tous les nombres impairs, comme fix & cinq, quatre & trois, &c. font appellés fimples au trictrac; les nombres au contraire qui font égaux, par exemple, deux fix, deux cinq, deux quatre, font appellés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce jeu, les deux as s'appellent ambezas, bezet, ou tous les as; les deux deux, double deux; les deux trois, ternes, ou tournes; les deux quatre, carnes, carmes, ou quaderne; les deux cinq, quines; les deux fix, fanne, fonnez, ou fennes.

Tous les doublets ont de petits quolibets, ou mots rimés, qu'il faut favoir, pour ne pas paroître novice en ce jeu.

Si en commençant l'on fait ambefas, l'on dit, *ambefas in primis, eft fignum perditionis*, ou bien, *ambefas ne font pas grand fracas.* A double deux, l'on dit *tous les deux*, ou *tous les deux quelquefois heureux* : Ou *double deuil*, *c'eft mort de père & de mère.* A ternes, l'on dit, *lanternes.* A carmes,

donne l'allarme. A quines, *grise mine.* A sannes, *sonnez la trompette, le diable est mort*, ou bien l'on dit, *sennes, grosses étrennes.* Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie; mais il n'est point essentiel de les savoir, ni d'en forger.

L'ordre du jeu veut que si l'on amene d'abord ambesas, il faut jouer deux dames du tas, & les accoupler sur l'as, qui est la première fléche ou lame, qui joint la lame sur laquelle est le tas, ou la pile des dames, & cela s'appelle abattre du bois, ou bien l'on peut jouer une dame seule, & la mettre sur la seconde lame; & cela s'appelle jouer tout d'une.

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six & cinq qu'il faut nécessairement abattre, parce qu'on ne sauroit mettre une dame seule dans le coin du repos, comme il sera montré au Chapitre VIII.

Lorsque l'on veut accoupler deux dames ensemble, il n'en faut pas perdre l'occasion, ce qui s'appelle en ce jeu *caser.*

L'on commence ordinairement à faire ses cases dans la table où est le tas des dames, qui est la première. L'on passe ensuite dans la table du coin de repos qui est la seconde; & quand le progrès du jeu y conduit, l'on passe dans celles de son adversaire, comme vous le verrez ci-après.

Il faut observer que, soit que l'on abatte du bois, soit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amenés, la fléche d'où l'on part.

Chapitre IV.

De la manière de jouer ou jetter les dez, & quand le coup eſt bon, ou non.

IL faut pouſſer les dez fort, en ſorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé eſt bon par-tour dans le triƈtrac, excepté quand les deux dez ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande, ou au bord du triƈtrac, ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, en ſorte que tous deux ne ſoient pas ſur leurs cubes.

Sur le tas, ou la pile des dames, ſur une, ou deux dames, ſur les jettons, ou ſur l'argent, le dé eſt bon, pourvu qu'il ſoit ſur ſon cube, de manière qu'il puiſſe porter ſur le dé ; c'eſt-à-dire, qu'un autre dé demeure deſſus ſans tomber.

Le dé qui eſt en l'air, c'eſt-à-dire, qui poſe un peu ſur une dame, & eſt ſoutenu par la bande du triƈtrac contre lequel il appuie, ne vaut rien; & pour ſavoir s'il eſt en l'air, ou non, celui qui a joué le coup doit tirer doucement la dame ſur laquelle il eſt : S'il reſte deſſus, il eſt bon, parce que c'eſt une preuve qu'il eſt bien ſur ſon cube; ſi au contraire il tombe, c'eſt une marque qu'il étoit en l'air, & par conſequent qu'il n'eſt pas bon.

Les gros dez ſont plus ſujets à reſter en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas

trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font est très-incommode.

Si en jettant les dez, il en passe ou saute un dans une des tables du trictrac, & que l'autre demeure dans l'autre table, le coup est bon.

Il arrive quelquefois que les dez étant poussés fort, pirouettent & tournent long-tems, principalement quand ils sont usés, ce qui est ennuyeux; ainsi l'on peut du fond du cornet arrêter le dé qui pirouette; ce qui ne fait tort, ni avantage aux joueurs, parce qu'il est incertain sur quel nombre il restera.

L'on peut changer de dez tant que l'on veut, & lorsque l'on appréhende quelque coup, il est permis de rompre les dez de son adversaire.

Il y a néanmoins plusieurs personnes qui jouent sous la condition de ne point rompre.

Lorsque l'on est convenu de ne point rompre, si inopinément l'on rompt, celui à qui on rompt, peut jouer tel nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent par la situation du jeu le nombre que l'on choisit, quoique le meilleur, n'apporte pas un grand profit, & qu'il nous reste le chagrin qu'on ait rompu notre dé impunément, il faut en convenant de ne point rompre, établir & imposer une peine contre celui qui rompra, afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire, ou d'une certaine somme, ou d'une certaine quantité de points, ou de trous; en un mot, on l'impose telle qu'on le veut,

Chapitre V.

Des Jans.

LE fameux Auteur dont je vous ai parlé au Chapitre premier, dit que le mot de jan, qui eſt appliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de *Janus*, à qui les Romains donnoient pluſieurs faces, & qu'on l'a mis en uſage dans le trictrac, pour déſigner ſymboliquement la diverſité des faces de ce jeu; & en effet le mot de jan ne ſignifie au trictrac autre choſe qu'un coup qui apporte perte, ou profit aux joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout enſemble; comme vous verrez dans la ſuite.

Il y a dans ce jeu pluſieurs jans.
Le premier, eſt le jan de trois coups.
Le ſecond, jan de deux tables.
Le troiſième, contre-jan de deux tables.
Le quatrième, jan de mezeas.
Le cinquième, contre-jan de mezeas.
Le ſixième, petit jan.
Le ſeptième, grand jan.
Le huitième, jan de retour.

Outre leſquels il y a une infinité de jans de récompenſe, & de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute, ou impuiſſance.

Autrefois il y avoit encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre, dont il ſera parlé dans le Chapitre de ce qui n'eſt plus en uſage, afin que rien ne vous ſoit caché.

Du Jan de trois coups.

Le jan de trois coups se fait, quand au commencement d'une partie l'on abat en trois coups six dames toutes de suite; c'est-à-dire, depuis le tas jusques & comprise la case de sannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait : Il ne sauroit valoir davantage, ne pouvant être fait par doublet.

Remarquez que, pour profiter de ce jan, l'on n'est pas obligé de jouer le dernier coup, mais l'on peut marquer quatre points pour son jan, & faire une case dans son grand jan avec le bois qui est abattu dans le petit jan. L'on appelle petit jan, la première table où les dames sont empilées, parce que l'on y fait son petit jan, ou petit plein. La seconde table est appellée grand jan, parce qu'on y fait son grand jan, ou grand plein. Il n'est donc pas nécessaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups; mais avant de faire la case dans le grand jan, ou même de toucher son bois, il faut marquer quatre points pour son jan; car si on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui; cela s'appelle au trictrac envoyer à l'école, & c'est une regle générale pour tous les autres coups, ou jans de ce jeu.

Du Jan de deux tables.

Le jan de deux tables se fait, lorsqu'au commencement d'une partie vons n'avez que deux dames abattues, qui sont placées de manière que de votre dé vous pouvez mettre une de ces dames dans votre coin de repos, & l'autre dans le coin de votre adversaire.

Ce jan par simple vaut quatre points, & six par doublet que vous marquez; & quoiqu'en

effet vous ne puissiez pas mettre ces dames dans l'un, ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois : Cependant parce que vous avez la puissance de les y mettre, vous en avez le profit : En un mot, c'est un des hasards de ce jeu qui profite à celui qui le fait.

Du contre-jan de deux tables.

Le contre-jan de deux tables se fait lorsque votre adversaire ayant son coin, vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins; & comme le coin de celui contre qui vous jouez, se trouve pris, c'est pour vous un jan qui ne peut, qui produit à votre adversaire quatre points par simple, & six par doublet, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du Jan de mezeas.

Le jan de mezeas se fait, quand au commencement d'une partie l'on a pris son coin de repos, sans avoir aucune autre dame abattue dans tout son jeu; alors si l'on fait un as, c'est jan de mezeas qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as, il vaut six points.

Du contre-jan de mezeas.

Le contre-jan de mezeas se fait lorsqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre coin sans avoir aucune autre dame abattue, après que celui contre qui vous jouez a pris le sien; alors si vous faites des as, le coin de votre adversaire qui est plein, est pour vous un obstacle, ou jan qui ne peut, & ce contre-jan de mezeas vaut à votre adversaire quatre points par simple,

& six par doublet : Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laisser d'y prendre garde.

Du Petit-jan.

Le petit-jan, ou petit plein, est lorsque l'on a douze dames toutes couvertes dans la première table où est le tas de bois, ou dames ; ce jan quand on le fait, si c'est par simple, il vaut quatre points, par doublet six, par deux moyens simples il vaut huit, par trois moyens douze, c'est-à-dire quatre pour chaque moyen ; par doublet, par deux moyens il vaut douze.

Il faut surtout se souvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui acheve le petit-jan, avant de couvrir, ou faire la case qui reste à faire.

Comme les dez ne sont pas parfaitement cubes, ceux qui sont plus plats sur quatre & trois, ou cinq & deux, font plus souvent petit-jan, que ceux qui le font sur six & as.

Tant que vous pouvez conserver ce petit jan, vous gagnez quatre points par simple, & six par doublet, chaque coup de dez que vous jettez.

Du Grand-Jan.

Le grand-jan, ou grand plein est, quand on a douze dames couvertes dans la seconde table du trictrac.

Quand on remplit son grand jan, on gagne, comme au petit-jan, quatre points pour chaque moyen simple, six points par doublet.

Le grand-jan étant fait, l'on gagne tant qu'on le conserve, quatre points par simple, & six par doublet, chaque coup de dez que l'on joue.

Du Jan de retour.

Quand le grand-jan est rompu, l'on passe ses dames dans la première table de celui contre qui

l'on joue, & on les conduit dans la ſeconde table, c'eſt-à-dire, dans celle où étoit d'abord le tas de bois de l'adverſaire, & dès qu'on eſt parvenu à remplir toutes les caſes de cette derrière table, on a fait ſon jan de retour.

Mais pour paſſer, il faut trouver des paſſages ouverts entièrement, c'eſt-à-dire, que la caſe, ou fléche ſur laquelle vous prenez paſſage ſoit abſolument nue, ou vuide; car s'il y a une dame, c'eſt un paſſage pour battre cette dame, & même une qui ſeroit plus loin, mais non pas pour paſſer.

Quand on fait ſon jan de retour, & tant qu'on le conſerve, il gagne autant qu'au grand & petit-jan

Celui qui au jan de retour ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a faits, perd deux points pour chaque dame qu'il nè peut jouer, ſoit que le nombre qu'il a amené ſoit doublet, ou ſimple.

Le jan de retour étant rompu, on leve à chaque coup, ſelon les dez, les dames du trictrac, & celui qui a plutôt levé gagne quatre points par ſimple, & ſix par doublet; enſuite de quoi on remet les dames en pile, ou tas, on recommence à abattre du bois, & faire de nouveaux pleins, ou jans, juſqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous qui compoſent la partie entière du trictrac, appellée autrement le tout.

Du Jan de récompenſe.

Dans le cours de ce beau jeu, le jan de récompenſe, & le jan qui ne peut, arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompenſe arrive, lorſque les nombres des dez tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue.

On appelle une dame découverte, celle qui eſt ſeule ſur une fléche; quand il y en a deux accouplées, c'eſt une caſe, les dames ſont couvertes, & ferment le paſſage.

Dans la table du petit-jan, on gagne ſur chaque

dame découverte quatre points par ſimple, & ſix par doublet : Si l'on bat par deux moyens ſimples, on gagne huit points, & par trois moyens douze, par l'un & l'autre doublet on gagne pareillement douze; dans l'autre table on ne gagne que deux points par ſimple pour chaque moyen, & quatre points par doublet auſſi pour chaque moyen.

Le jan de récompenſe arrive encore, quand ayant ſon coin de repos, l'on frappe le coin de celui contre qui l'on joue, lequel eſt vuide, & l'on gagne quatre points par ſimple, & ſix par doublet.

Vous verrez dans la ſuite la démonſtration de tous ces coups, qui vous levera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du Jan qui ne peut.

Le Jan qui ne peut, arrive toutes les fois que les coups de dez, c'eſt-à-dire, les nombres amenés frappent & tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, & que les paſſages ſe trouvent fermés par des caſes.

Il arrive encore au Jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonſtration que vous trouverez dans les Chapitres ſuivants, vous apprendra facilement tous ces coups.

Chapitre VI.

Comment on doit marquer ce que l'on gagne.

D'Abord qu'on a jetté les dez, il faut regarder ſi l'on gagne, ou ſi l'on perd quelque choſe,

avant

avant que de toucher à ſon bois, & de le marquer : Car après qu'on a touché ſes dames, on n'y eſt plus reçu, & de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'eſt une regle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent abſolument point être jouées, comme par exemple, ſi une donnoit dans votre coin qui n'eſt pas encore pris, & où une dame ne ſauroit entrer, ni ſortir ſeule, ou bien qu'elle donnât dans le grand-Jan de votre adverſaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconvéniens, lorſqu'on ne veut pas jouer ſes dames, mais ſeulement voir la couleur de la lame ou fléche, pour compter plus facilement les points que l'on gagne, il faut avant de toucher ſon bois, dire : j'adoube; ce terme fait connoître que ce n'eſt pas pour jouer que vous touchez les dames.

Il faut donc avant que de toucher ſon bois, marquer ce qu'on gagne : Si l'on y manque, l'adverſaire vous envoye à l'école, c'eſt-à-dire, marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donniez, ſur les dames que vous lui battez par Jan qui ne peut, c'eſt-à-dire, par des paſſages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne ; ſavoir, deux points, au bout & devant la fléche ou lame de l'as; quatre points devant la lame du trois, ou plutôt entre la lame du trois & celle du quatre; ſix points devant la lame du cinq, ou contre la bande de ſéparation; huit points au-delà de la bande de ſéparation devant la lame du ſix; dix points devant les lames du huit, du neuf, ou du dix. Douze points font le trou ou partie double ou ſimple, que l'on marque avec un fichet, ſur la bande du Trictrac, en commençant du côté de la pille des dames.

Si votre adverſaire ayant jetté le dé, joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par Jan de récompenſe; c'eſt-à-dire, en vous battant des dames par des paſſages ouverts, vous l'envoyez pareillement à l'école, & marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obſtacle ſur les dames que vous avez découvertes, & qui bat contre lui pour Jan qui ne peut.

Si au contraire, lorſque vous avez jetté le dé, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, & que votre adverſaire ne marque pas ce que vous lui donnez par obſtacles, & jette le dé ſans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui étoit pour lui, & l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit je gagne huit points, & n'en marque que ſix, d'abord qu'il a touché ſon bois pour jouer, il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui au contraire dit, je gagne ſix points, & en marque huit, peut être envoyé à l'école de deux, ſitôt qu'il a lâché ſon jetton, avant même d'avoir touché ſon bois, parce que dès que le jetton eſt abandonné, l'école eſt faite, & l'on ne peut reculer ſans être envoyé à l'école.

Mais celui qui d'un coup gagne pluſieurs points, peut fort bien marquer quatre, puis huit, ou dix points, & enfin le trou, pourvu qu'il les marque avant de toucher ſon bois, ou de jouer, parce que l'on n'appelle point avoir touché ſon bois, quand on a dit j'adoube.

Celui qui joue, ou jette les dez, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puiſſe marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avoit.

Chapitre VII.

De la Bredouille.

L'On appelle être en bredouille, quand on a gagné des points sans que l'adversaire en ait gagné depuis ; & si l'on en gagne douze sans être interrompu, ils valent deux trous, que l'on appelle partie bredouille, ou partie double.

Cependant souvent l'on prend douze points sans être interrompu, & même d'avantage, & néanmoins l'on ne gagne pas la partie bredouille.

Par exemple, d'un coup de dé vous gagnerez quatre points. Je jette le dé ensuite, & fais un sonnez, ou un quine, qui me vaut six points sur une dame que je vous bats par passage ouvert; du même coup, vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par impuissance, ou Jan qui ne peut : Vous gagnez ces douze points tout de suite, & sans interruption, puisque vous les gagnez après moi; mais parce que vous aviez quatre points, vous ne marquerez qu'un trou sans bouger, ces quatre points que vous aviez, & que j'ai interrompus par les six que j'ai gagnés, étant comptés les premiers sur les douze que vous gagnez sans interruption; de sorte que les quatre qui vous restent, la partie simple marquée, sont censés être restés des douze derniers que vous avez gagnés.

Mais si vous aviez huit points simples, & moi autant en bredouille, & que d'un coup de dez vous gagnassiez dix-huit points, alors comme dix-huit & huit font vingt-six, vous marqueriez partie, une, deux & trois, & deux points sur

l'autre ; c'est-à-dire, que la première partie seroit simple, parce qu'elle seroit composée des huit points que vous aviez, & que j'avois interrompus ; & l'autre seroit double, l'interruption que j'avois faite étant cessée, au moyen de ce que vous avez effacé en marquant votre premier trou, les huit points que j'avois en bredouille.

Pour distinguer le double d'avec le simple, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un seul jetton. Celui qui interrompt, & en gagne après, les marque avec deux jettons. Si celui qui a marqué le premier avec un seul jetton gagne encore des points, il les marque, & ôte un jetton à son adversaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il est débredouillé, & que le premier qui achevera la partie, la marquera simple.

Il est d'un honnête homme de se débredouiller sans attendre que son adversaire le lui dise, & il seroit à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas, car souvent on est si échauffé, que l'on oublie de dire à son adversaire de se débredouiller. L'on observe néanmoins que l'on est reçu à dire que l'on a débredouillé, jusqu'à ce que l'adversaire ait marqué la partie ; dans lequel tems, s'il la marque double, on lui dit qu'il est débredouillé ; mais si l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y seroit plus reçu, à moins que l'adversaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il a été débredouillé.

Il n'en est pas de même de celui qui, pouvant marquer en bredouille les points qu'il gagne, les marque seulement simples, c'est-à-dire, avec un seul jetton ; car du moment qu'il a joué son bois, ou le dé, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredouille.

La même chose s'observe à l'égard de celui qui, gagnant partie bredouille, la marque seule-

ment simple ; Il ne peut être envoyé à l'école, parce qu'on n'envoie point à l'école d'un trou ; mais dès qu'il a joué, il n'est plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, & il se doit imputer son peu d'attention.

Chapitre VIII.

Du coin de repos.

LE coin de repos est la onzième case, non comprise celle du tas, ou pile des dames. Il se nomme coin de repos, parce que celui qui l'a est véritablement en repos ; au lieu que celui qui ne l'a pas, est toujours exposé à être battu ; ainsi l'on doit chercher de prendre son coin le premier.

Pour prendre son coin, il faut avoir toujours, s'il est possible, des dames sur les cases de quine & de sanne, qui sont appellées les coins bourgeois.

Le coin ne se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre par puissance, ou par effets.

Il se prend par puissance, quand votre adversaire n'a pas le sien, & que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son coin, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcheroit de faire son grand Jan ; mais parce que vous en avez la puissance, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend par effet, lorsque de votre dé vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi

le quitter, que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

Remarquez que, quand vous pouvez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, & que cette puissance vous est absolument défendue, quand votre homme a son coin.

Chapitre IX.

Contenant la manière de compter ce qu'on gagne, ou perd.

LOrsque vous avez votre coin, & que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dé que vous jouez, vous vaut quatre, ou six points, si vous battez son coin de deux dames; c'est-à-dire, quatre par simple, & six par doublet.

Par exemple, si vous eussiez les dames noires, si vous faisiez six & cinq, vous battriez le coin de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudroit quatre points; car par six & cinq, vous battriez son coin de deux dames. Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixième case. (Je dis depuis, parce que c'est une regle générale qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du tas, ou de quelqu'autre case que ce soit) & du cinq, en comptant depuis la septième; outre cela, vous gagneriez, encore quatre points sur la dame qu'il a découverte en la huitième case, parce que vous la battriez par deux moyens, & que dans la seconde table, qui est celle du grand Jan, chaque

moyen ſimple vaut deux points; le premier moyen par lequel vous la battriez ſeroit du cinq, en comptant depuis votre dixième caſe, & le ſecond moyen, ce ſeroit en aſſemblant les nombres de ſix & de cinq, qui ſont en tout onze, & comptant depuis votre quatrième caſe; plus vous gagneriez quatre points ſur la dame qu'il a découverte en la cinquième caſe, en comptant depuis la vôtre ſeptième, parce que vous la battriez par un moyen ſimple qui vaut quatre points dans la première table, de manière que ſix & cinq vous vaudroit douze points, c'eſt-à-dire, une partie bredouille qu'il faudroit d'abord marquer; puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi-caſes, prenant le cinq ſur la cinquième pour couvrir la dixième, & le ſix ſur la première pour couvrir la ſeptième, & de cette manière vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand Jan; car il vous reſteroit ſonnez, ſix & cinq, & ſix & quatre, avec leſquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce ſix & cinq deux trous avant que de caſer, & votre homme marqueroit quatre pour la dame qu'il a découverte en ſa première caſe, que vous battez par paſſages fermés, ſes caſes ſix & ſept étant pleines.

Ce qui paroît le plus difficile aux commençants, eſt de connoître quand ils battent, ou non, & de compter ce qu'ils gagnent, ou perdent.

Une regle certaine eſt que les nombres pairs tombent toujours ſur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du verd au verd, & du blanc au blanc. Les nombres impairs, au contraire, tombent toujours ſur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce jeu pourront néanmoins en peu de tems compter tant la perte que le gain, s'ils ſe donnent la peine d'ouvrir leur trictrac, & de ſuivre ce que j'ai dit, & je dirai ci-après.

Si vous faisiez un quine, vous ne pourriez pas battre le coin de votre adversaire, parce que pour le battre d'un quine, il faut compter depuis votre septième case, sur laquelle il n'y a qu'une dame, & comme le coin est différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq, & du quine : C'est-à-dire, de l'un & l'autre doublet, en assemblant les nombres qui font en tout dix, cela ne vous vaudroit rien pour le coin; mais vous gagneriez huit points sur la dame que votre adversaire a découverte en sa huitième case, parce que vous la battriez par doublet, & par deux moyens, & que chaque moyen vaut quatre points dans la seconde table, quand on bat par un doublet; le premier moyen par lequel vous battriez cette dame, ce seroit du cinq, en comptant depuis votre dixième case, & le second, ce seroit du quine, les deux nombres assemblés, en comptant depuis votre cinquième case.

A l'égard de la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquième case, vous la battriez en comptant depuis votre huitième case; mais elle seroit contre vous, parce que le passage du quine, qui est sur la dixième case, est fermé par deux dames, qui y sont accouplées; ainsi cela lui vaudroit six points, cette dame étant dans sa première table, où chaque moyen par doublet vaut six points.

Si sur ce même jeu vous faisiez sonnez, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre sixième case; vous battriez encore la dame de votre adversaire, qui est en sa cinquième case, parce que vous avez le passage ouvert dans son coin; vous battriez aussi celle qu'il a découverte en sa huitième case, en comptant de la vôtre troisième; ainsi ce coup vous vaudroit, parce que c'est un doublet, six du coin, six de la dame, qui est en la cinquième case, &

quatre sur celle qui est sur la huitième, qui font seize points, c'est-à-dire, une partie double, & quatre sur l'autre.

Ce même coup vaudroit six points à votre adversaire, parce que vous battriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa première case, en comptant de la vôtre dixième, le passage qui est sur sa septième case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets, & les coups simples, qu'aux doublets il n'y a jamais qu'un passage, lequel se trouvant fermé par une case, cela fait un Jan qui ne peut, au lieu qu'aux coups simples, comme les deux nombres sont différents, il y a deux passages; ainsi quand l'un se trouve fermé, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner: Par exemple, si ayant les dames noires, vous faisiez six & as, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquième case, parce que vous la battriez, en comptant depuis votre coin; cependant le passage du six est fermé, puisque sa sixième case est pleine; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le passage se trouve ouvert dans le coin de votre adversaire, & du même trait, le six vous porte sur sa dame.

La dame qui est découverte en la huitième case, vous vaudroit encore deux points, en comptant de la vôtre huitième: Elle ne vous vaudroit que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuvième flèche vous ne pouvez pas la battre du six, ainsi vous ne la battez que par un moyen, les deux nombres assemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup, que pour vous faire mieux sentir & entendre ce que c'est que passage ouvert, ou fermé: Car un meilleur coup

pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce seroit de faire un carme, lequel vous vaudroit premièrement six du coin, en comptant de votre huitième case; huit sur la dame de votre adversaire, découverte en sa huitième case, parce que vous la battriez du quatre, en comptant de votre coin, & du carme en comptant de votre septième case; enfin il vaudroit six sur la dame qui est découverte en la cinquième case de votre adversaire. Quoique ce coup ne vaille que six, & six font douze, & huit font vingt points, & qu'il s'en puisse faire de plus grands, néanmoins il est très-beau, en ce que vous ne donnez aucun point à votre adversaire.

Si votre jeu étant ainsi disposé, vous faisiez six & as, ou bien beset, vous ne battriez point le coin de votre adversaire, parce que le coin seul ne peut battre le coin : Ainsi, pour battre du six & as, il faudroit avoir une surcase sur le coin, & pour le battre du beset, il en faudroit deux, c'est-à-dire, deux dames, outre les deux du coin.

Chapitre X.

Des cases, du privilège de s'en aller, & des écoles.

Pour bien caser à propos, & ne vous pas donner des obstacles, il faut, quand votre adversaire est fermé par en haut, ne pas vous presser de faire les cases basses, ou avancées, parce que si vous faites gros jeu, vous battriez infailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans la case première & seconde.

Les cases basses, ce sont celles qui sont le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé, & que vous avez beaucoup de bois sur les cases de quine & de sanne, autrement vous vous enfileriez vous-même.

Les cases qui sont estimées les plus difficiles à faire, sont la septième, & la dixième, que l'on appelle par cette raison les cases du diable.

Pour pouvoir faire ces cases plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des six à jouer.

Lorsque l'on veut caser, & que l'on veut voir les lames seulement, il faut dire j'adoube, autrement votre homme vous peut faire jouer le bois que vous toucherez, ce qui souvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup, comme un sonnez, ou quine, qui fait passer votre jeu, si vous gagnez de ce coup assez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous en aller, c'est-à-dire, lever vos dames, & recommencer la Partie, qui est un grand avantage; car souvent il arrive que ces grands coups, non-seulement passent votre jeu; mais encore font gagner plusieurs parties à votre adversaire, par le moyen des dames que vous lui battez contre vous; & vous en allant, il ne gagne rien.

Lorsqu'on veut s'en aller il faut dire : Je m'en vais, avant de rompre son jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos, quand le jeu de votre adversaire est plus avancé & plus beau que le vôtre, ou que le vôtre se passe, de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va, à le dé & peut jouer sans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir ôté son jetton; mais celui qui achevant son trou, le marque, & joue son bois sans ôter son jetton,

eſt envoyé à l'école de ce qu'il eſt marqué par le jetton ; ſi cependant il avoit des points de reſte, il n'eſt envoyé à l'école que de ce qui ſe trouve marqué au-deſſus des points qui lui étoient reſtés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adverſaire à l'école, du jetton ou des points qu'il a oubliés, ou même des points qu'il a marqués mal-à-propos, d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on acheve le trou, & qu'on veut s'en aller, on le peut, tant qu'on tient ſon jetton, ou que l'on ne l'a point ôté de ſa place, mais ſi l'on a des points de reſte, & qu'on les ait marqués, on ne peut plus s'en aller.

Il faut ſe déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir, après qu'on a dit, je m'en vais, ni de s'en aller après avoir dit, je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer ſon bois, autrement il ne peut s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller que lorſqu'on a achevé le trou de ſon dé, & non quand on l'acheve du dé, ou de la perte de ſon adverſaire.

Qui s'en va, perd tous les points qu'il a de reſte.

Il eſt très-dangereux de vouloir entretenir un Jan trop long-tems, & ſe fier ſur l'eſpérance de faire petit jeu, ou de recevoir des points ; car ſouvent il arrive que l'on eſt obligé de rompre.

Votre jeu, par exemple, eſt les dames noires, votre grand Jan eſt fait, vous avez ſix points marqués, vous avez tenu dans l'eſpérance que votre adverſaire vous donneroit quatre points ſur la dame que vous avez découverte en votre cinquième caſe ; cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait ſix & trois, & qu'il n'a rien dans ſa neuvième caſe : Le coup ſuivant

vous faites un sonnez, & croyant n'être pas obligé de rompre, & pouvoir conserver votre plein, vous marquez avec les six points que vous avez, & six points pour votre plein, une partie bredouille, & vous vous en allez, tant parce que vous donnez six points à votre adversaire, que parce que votre jeu étant avancé, il pourroit remplir & vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre adversaire vous fait demarquer votre partie bredouille, & vous envoie à l'école de six points, que vous avez marqués mal-à-propos pour votre plein, parce qu'il falloit le rompre, & lever une dame de votre huitième case, pour la passer par la neuvième de votre adversaire dans sa troisième : Ainsi votre adversaire, qui gagne six points sur la dame que vous lui avez battue contre vous, & six points dont il vous envoie à l'école, marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoyoit à l'école, d'abord que vous avez touché votre bois, parce que l'on n'envoie pas à l'école du fichet, c'est-à-dire, qu'encore que vous eussiez marqué un, deux, ou trois trous, & même davantage, vous pouvez les démarquer sans crainte d'être envoyé à l'école, pourvu que vous n'ayez pas touché votre bois, joué le dé, ou ôté votre jetton, & icelui abandonné.

Observez cependant que, si votre adversaire, croyant, aussi-bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avoit levé ses dames, ou du moins une partie, en même tems que vous, il ne seroit plus recevable à vous envoyer à l'école, étant censé avoir quitté la partie, comme celui qui, jouant aux cartes, brouille & mêle son jeu.

Quand on fait son jan, grand ou petit, ou de retour, il faut avoir soin de marquer ce qu'on

gagne sur les dames découvertes, ou par le plein qu'on acheve, avant que de remplir, ou faire la case qui reste à faire.

Si votre adversaire achevant son petit Jan, marque les points qu'il gagne, & que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour un autre nombre, en sorte qu'après il ne puisse plus remplir, comme, par exemple, si, ayant fait cinq & deux, & ne pouvant remplir que du deux, il joue le cinq avec la dame dont il devoit jouer le deux pour faire son Jan, vous pouvez l'envoyer à l'école, faute d'avoir fait son plein, c'est-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avoit marqués pour son plein, lequel il n'a point fait; & après, si son jeu est avantagé, & que vous voyez qu'il ne pût gagner de son petit Jan le trou, & que vous espériez pouvoir le faire passer dans votre petit Jan, vous pouvez lui faire rejouer son bois, & lui faire faire son petit Jan. Mais s'il avoit son jeu reculé, & des dames dans son petit Jan, avec lesquelles il pût encore remplir, il faudroit laisser les choses en l'état qu'il les auroit mises.

Si au contraire votre adversaire achevant son petit Jan, ne marque pas les points qu'il gagne, & qu'il ne fasse pas son plein, soit par mégarde, soit à dessein, parce que son jeu étant avancé, il craint d'être obligé de passer dans votre petit Jan, vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour son petit Jan, & ensuite lui faire faire son plein, s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait son petit Jan, il a des dames avancées dans son grand Jan, qu'il fasse un nombre par lequel il puisse passer dans votre petit Jan, & qu'au lieu de passer, il rompe son petit Jan, soit à dessein, soit par méprise, vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas mar-

qués pour son Jan qu'il conservoit, & outre cela le faire rejouer, & passer dans votre petit Jan.

A l'égard du grand Jan, si votre adversaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, & que néanmoins il ne le fasse point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour une autre marque, vous l'envoyez à l'école, & prenez pour vous les points qu'il a marqués; mais vous ne les faites point rejouer & faire son plein, parce que vous avez intérêt qu'il n'en fasse point, afin de l'enfiler.

Le même s'observe pour le Jan de retour, que vous avez pareillement intérêt que votre adversaire ne fasse point.

Si votre adversaire ayant levé le premier au Jan de retour, marque les points qu'il gagne, & qu'ensuite, ayant empilé ses dames pour recommencer, il ôte par mégarde son jetton, vous pouvez, dès qu'il aura jetté le dé, l'envoyer à l'école des points qu'il s'est ôtés.

Celui qui, ayant quatre ou six points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre jetton, comme, par exemple, huit points, peut, dès qu'il a joué son bois, ou jetté le dé, être envoyé à l'école des quatre, ou six points qu'il avoit, & auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier, c'est-à-dire, d'un trou que l'on auroit oublié de marquer, ou qu'on auroit marqué de trop par mégarde, comme si l'on avoit marqué partie double, au lieu de simple.

Cependant on envoie quelquefois à l'école de plus que d'un trou, quand par exemple, l'on fait un sonnez, qui vaut dix-huit, ou vingt points, & qu'on joue son bois, avant d'avoir marqué ce qu'on gagnoit par ce sonnez.

Lorsque ce n'est pas vous qui avez jetté le dé, vous pouvez toucher votre bois sans crainte

d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le bois que vous avez touché : Par exemple, votre adversaire fait quine, dont il ne gagne que quatre points, & ce quine lui gâte son jeu : Vous croyez qu'il en a assez pour un trou, & qu'il s'en ira ; vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller aussi ; en même tems votre adversaire, qui ne s'en est point allé, & ne le pouvoit, n'ayant pas achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnoit avant que de toucher votre bois : mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre bois, le lever, & le remettre ; & vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire, que lorsque vous avez jetté le dé sans le marquer.

L'on n'envoie point à l'école de l'école ; c'est-à-dire, que si votre adversaire fait une école, oubliant de marquer ce qu'il gagne, & que vous ne l'en ayez pas envoyé à l'école, il ne peut pas vous envoyer à l'école, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire, croyant que vous avez fait une école, vous y envoie, alors ce n'est plus à l'école de l'école, & vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font des écoles exprès, pour ôter les moyens à leur adversaire de s'en aller.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire l'école, & de la marquer, ou si vous avez intérêt de l'empêcher, cela dépend absolument de vous, & vous devez consulter là-dessus la disposition de votre jeu, & celle du jeu de votre adversaire. Il vous est libre de laisser faire l'école sans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre

adverſaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter ſon jetton, afin, par ce moyen, de l'empêcher de faire l'école ; mais il faut que tout cela ſoit fait dans le même inſtant, c'eſt-à-dire, ſans attendre qu'un autre coup ſoit joué.

Quand on envoie à l'école, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliés à marquer, n'étant pas permis, pour mieux faire ſon jeu, de n'y envoyer que de deux, quatre, ou ſix points : Ainſi celui qui eſt envoyé à l'école, peut, ſi c'eſt ſon avantage, vous obliger de marquer l'école toute entière ; ce qui n'eſt point contraire à ce qui eſt dit ci-devant, qu'on n'envoie point à l'école de l'école : On ne peut être contraint d'envoyer à l'école ; on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entièrement marqué l'école ; mais du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adverſaire peut obliger de marquer le tout.

Chapitre XI.

Contenant la manière de battre une dame, & de remplir ſon Jan par pluſieurs moyens.

Quoique je vous aie déjà montré la manière de battre une dame par pluſieurs moyens, néanmoins comme dans les exemples que je vous ai rapportés, celui de battre une dame par pluſieurs moyens dans la première table, qui eſt celle du

petit Jan, n'y eſt point, j'ai cru devoir vous en faire une démonſtration particulière, & j'y ai ajouté celle de la manière de remplir par pluſieurs moyens, afin de vous donner un parfait éclairciſſement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par pluſieurs moyens, comme, par exemple, votre adverſaire, après avoir marqué une partie bredonille de ſon petit Jan, a voulu tenir, & a été obligé de paſſer une de ſes dames dans votre cinquième caſe.

Vous avez les dames noires, & vous faites un cinq & trois, qui vous vaut ſur la dame qu'il a découverte en ſa neuvième caſe, ſix points; ſur celle qui en eſt la ſeptième, quatre, & ſur celle qu'il a paſſée en votre cinquième caſe, huit points: Vous en gagnez ſix ſur celle qui eſt en la neuvième caſe, parce que vous la battez par trois moyens, qui vous valent chacun deux points; vous la battez du trois, en comptant de votre coin; du cinq, en comptant de votre neuvième caſe; & du cinq & trois, en comptant de votre ſixième caſe: Celle qui eſt en la ſeptième caſe, vous vaut quatre points, parce que vous la battez par deux moyens; ſavoir du cinq, en comptant de votre coin, & du cinq & trois en comptant de votre huitieme caſe.

A l'égard de celle qui eſt paſſée en votre cinquième caſe, vous la battez du cinq, en comptant de votre tas, & du trois, en comptant de votre ſeconde caſe, qui ſont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous ſur ce jeu-là, ſeroit un quine, qui vous vaudroit huit points, ſur la première, parce que vous la battriez du doublet & double doublet; le ſecond vous vaudroit autant, & le troiſième qui eſt dans votre cinquième caſe, vous vaudroit ſix points qui feroient vingt-deux points, c'eſt-à-dire, partie double, & dix points de reſte.

Il y auroit encore, ſur ce même jeu, carme ou terne, qui vous vaudroient chacun vingt points: Savoir, ſix du coin, ſix ſur la dame qui eſt paſſée en la cinquième caſe, & huit ſur les deux autres.

A l'égard de la manière de faire ſon Jan, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit ſon Jan, l'on marque quatre par ſimple, & ſix par doublet, cela s'entend quand on n'a plus qu'une demi-caſe à faire; car ſi l'on avoit encore une caſe entière, quoique d'un coup de dé, l'on y pût mettre les deux dames à la fois par ſimple, ou par doublet, ce ne ſeroit toujours qu'un moyen; mais ſi vous n'aviez qu'une demi-caſe à faire, & que votre jeu fût les dames noires:

Pour lors, ſi vous faiſiez ſix & trois, ou quatre & deux, comme vous rempliriez du trois & du ſix, & que ce ſeroit par ſimple, chaque moyen vous vaudroit quatre points; & ſi vous faiſiez terne, comme vous rempliriez du trois & du terne, chaque moyen vous vaudroit ſix points, étant par doublet, &c.

Mais de la manière que le jeu de votre adverſaire eſt diſpoſé, s'il faiſoit un ſonnez, encore qu'il n'ait qu'une demi-caſe à faire, & que ſur ſon tas il lui reſte deux dames, néanmoins cela ne ſeroit compté que pour un moyen, & ne lui vaudroit que ſix points.

Quoiqu'on ne puiſſe faire ſortir les dames de ſon coin, ni les y mettre l'une ſans l'autre, néanmoins pluſieurs perſonnes prétendent que ſi au Jan de retour, l'on peut remplir par pluſieurs moyens, & que comptant du coin, l'on batte juſte ſur la demi-caſe qui reſte à remplir, l'on doit marquer pour la puiſſance, quatre par ſimple, & ſix par doublet, quoiqu'en effet l'on ne puiſſe ſortir une dame du coin pour remplir la demi-caſe.

Quand vous avez les dames noires, ſi vous faites ſix & trois, vous pouvez, ſuivant cette

opinion, remplir par trois moyens : Du six, comptant de la neuvième case; du trois, comptant de la sixième, du six & trois par puissance, comptant de votre coin.

Si au contraire votre adversaire faisoit six & as, comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par six & as, en comptant de son coin, il batte juste la demi-case qui lui reste à remplir, néanmoins cela ne lui vaudroit rien; mais s'il faisoit quatre & trois, cela lui vaudroit huit points, parce qu'il rempliroit du quatre, comptant de la neuvième case, & du quatre & trois par puissance, comptant de son coin.

Si la dame de votre adversaire, qui est en la septième case, étoit sur la sixième, & que celle qu'il a en la neuvième case fût passée dans le petit Jan, alors s'il faisoit six & as, il ne pourroit pas dire qu'il remplit de l'as, & qu'il n'a point de six; mais il seroit obligé de jouer un six, de la dame qu'il auroit en sa sixième case, & partant ne rempliroit point; mais si outre la dame qu'il auroit en sa sixième case, il en avoit encore une en la septième, ou en la huitième, il gagneroit, par six & as, huit points, parce qu'il rempliroit de l'as, & du six & as par puissance, comptant de son coin, parce que, suivant cette opinion, pour profiter de cette puissance, il faut non-seulement pouvoir remplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amenés, & cela indépendamment du coin; car, par exemple, si faisant quatre & trois, votre adversaire avoit un quatre & point de trois, il seroit obligé, s'il remplissoit du quatre, de rompre en même-tems, pour jouer le trois, ou de sortir de son coin, s'il avoit le passage ouvert, pour en jouer son quatre & trois, & par conséquent, il ne pourroit point faire de plein, ce coup-là, & ainsi ne gagneroit rien.

La raiſon qui determine ceux qui ſont de cet avis, eſt que la beauté de ce Jeu conſiſtant principalement dans l'adverſité des coups, & rencontres, ce coup qui arrive rarement doit être admis.

Ils donnent, pour exemple, le Jan de deux tables par lequel on gagne, parce qu'on a la puiſſance de mettre de ſon dé une dame dans ſon coin, & l'autre dans celui de ſon adverſaire, quoiqu'en effet on ne les mette point.

Ils diſent encore que l'on a le privilege de prendre ſon coin, quand de ſon dé l'on amene deux nombres avec leſquels on pourroit mettre deux dames dans le coin de ſon adverſaire, lequel néanmoins il n'eſt pas permis de prendre.

Ils ajoutent que ce coup doit être conſidéré comme un haſard & rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par effet, de même que le Jan de Mezeas profite à celui qui, ayant ſon coin, fait un, où deux as, lorſqu'il n'a point d'autres dames abattues, & que l'autre n'a pas ſon coin; que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non plus que le Jan de deux tables, mais ſeulement parce qu'il n'arrive pas ſouvent, afin de flatter l'eſpérance du joueur, qui, voyant ce ſeul coup pour ſe ſauver, le ſouhaite avec empreſſement.

Ceux qui ſont de ſentiment contraire, répondent que pour gagner & faire ſon plein par un, deux, ou trois moyens, il faut abſolument pouvoir couvrir la derniere demi-caſe, avec chacune des dames qui y battent; ayant les dames noires vous avez fait ſix & trois, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois & du ſix : Cela eſt ſi vrai, que ſi le ſix & le trois vous manquoient, quoiqu'en comptant du coin

vous battiez juſte la demi-caſe qui reſte à couvrir, vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la première opinion en conviennent: qu'une regle certaine eſt que pour chaque moyen qu'on remplit, on gagne quatre points par ſimple, & ſix points par doublet, & que, puiſque l'on ne gagne rien, lorſque l'on ne peut couvrir la dernière demi-caſe qu'en comptant du coin, il n'eſt pas juſte que, lorſqu'on la remplit d'une autre dame, l'on aſſemble les deux nombres que le dé a amenés, pour dire que l'on remplit encore, en comptant du coin, puiſqu'il eſt conſtant que ni l'un ni l'autre des deux dames qui ſont dans le coin ne peuvent jamais être jouées ſeules, pour couvrir & faire le plein de retour.

Voilà quelles ſont les diverſes opinions ſur ce coup, que j'ai rapportées ici ſeulement pour ſatisfaire le lecteur: Car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la dernière opinion ayant prévalu, & l'on ne gagne point ſur le plein, ou Jan de retour que l'on fait en comptant du coin, ſi l'on n'a une ſur-caſe ſur le coin, avec laquelle on puiſſe effectivement remplir.

Chapitre XII.

Contenant la démonſtration de la manière de lever & rompre le Jan de retour.

QUand d'un Jan de retour on a gagné une partie ſimple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever juſqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût eſpérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne leve point que l'on ait passé toutes les dames dans le petit Jan.

Il est dangereux au Jan de retour de n'avoir pas sorti de son coin; il y a néanmoins des coups favorables, comme, par exemple, ayant les dames noires, vous avez encore votre coin: votre plein est fait, & vous avez une sur-case sur la quatrième lame; en cet état, vous faites un six & as, vous ne pouvez pas sortir de votre coin, parce que l'as donneroit dans le coin de votre adversaire, où une dame ne peut entrer seule; vous ne pouvez point jouer de six avec les dames qui sont dans votre coin, parce que les dames des coins n'en peuvent sortir l'une sans l'autre; vous ne pouvez pas non plus jouer le six avec les dames qui sont passées dans le petit Jan de votre adversaire, qui composent votre Jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du Jan de retour, que toutes ne soient passées dans le petit Jan, ainsi vous conserverez votre plein, & jouerez un as avec la sur-case que vous avez sur la quatrième lame, & votre adversaire marquera deux points, pour le six que vous ne pouvez pas jouer.

Si sur ce même jeu vous faisiez cinq & as, ce seroit un très-mauvais coup: Car vous seriez obligé de rompre & de jouer le cinq avec une des dames qui sont en la cinquième case, & l'as avec la sur-case qui est sur la quatrième; cependant vous auriez encore l'espérance de refaire votre plein, si le coup suivant vous pouviez sortir de votre coin.

Quand toutes les dames sont passées dans le petit Jan, on leve à chaque coup de dez tout ce qui bat juste sur le bord, selon le nombre qu'on a amené, autrement on ne peut point lever, mais il faut jouer ce qui ne bat point sur le bord,

où votre adverſaire faiſant quine, ne peut rien lever, à cauſe que ſa quatrième caſe, qui bat juſte ſur le bord, eſt vuide; ainſi, pour jouer ſon quine, il faut qu'il mette ſur la lame du tas les dames qui ſont en ſa cinquième caſe : Si cependant il n'avoit rien en ſa cinquième caſe, il leveroit les dames qui ſeroient en ſa troiſième ou ſeconde caſe; parce que du moment qu'il n'y a point de dames derrière la caſe d'où doit partir le nombre qui bat ſur le bord, on leve les plus éloignées; ainſi les caſes de quine, carme & terne étant vuides, on leve, pour un ſonnez, les dames qui ſont ſur la deuxième caſe; ſi cette caſe eſt encore vuide, on leve celles qui ſont ſur la première, &c.

Celui qui a levé le premier toutes ſes dames, gagne quatre points par ſimple, & ſix par doublet, c'eſt-à-dire, que le dernier coup qu'il joue, s'il fait un doublet, il marque ſix points; s'il fait un nombre ſimple, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être reſtés d'ailleurs, & outre cela, il a le dé pour recommencer une autre partie.

Chapitre XIII.

De la grande Bredouille.

LA grande bredouille eſt quand l'un des Joueurs gagne le tour, ou la partie de Trictrac, qui eſt compoſée de douze trous ſans interruption : Le profit de la grande bredouille eſt de gagner double de ce qui eſt en jeu, quand on eſt convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'eſt guère en uſage préſentement.

Quand

Quand on la jouoit autrefois, on marquoit, pour s'en souvenir sur le bord du Trictrac, avec un jetton percé : On peut, à présent, si on la veut jouer, se servir de la même marque, ou autre équipollente.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des trous, n'a pas besoin de se servir d'aucune marque, cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après, pour faire connoître qu'il est en grande bredouille, c'est-à-dire, que son adversaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille, il faut avoir soin de la faire démarquer, pour éviter les disputes, sur-tout quand on joue sans témoins.

Chapitre XIV.

Des Regles pour connoître combien il y a de coups en deux dez, & voir promptement combien il y en a pour & contre.

POur entendre & retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dez, qui, portant six nombres, six carrés, ou six faces, produisent par nécessité trente-six coups, parce que les regles des sciences étant certaines, & l'arithmétique nous ayant enseigné que pour savoir combien un nombre est dans un autre, il falloit multiplier l'un par l'autre, six fois six faisant trente-six, il est impossible que dans deux dez il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paroisse d'abord, en comptant

tous les coups que produisent deux dez, qu'
n'y en ait que vingt-un, comme effectivem
Il est vrai, qu'il n'y en a pas davantage en
sens : savoir, six & as, six & deux, six & trois
six & quatre, six & cinq, sonnez, cinq & a
cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, quin
quatre & as, quatre & deux, quatre & trois
carme, trois & as, trois & deux, terne, de
& as, double deux, & enfin, ambesas : Néa
moins, quand on veut pénétrer plus avant,
n'est pas moins vrai de dire qu'il y a trente-f
coups, & cela est d'une certitude réelle, & i
contestable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il semble que six & as, & as & six
soient qu'une même chose, il est pourtant vr
que cette même chose se produit en deux f
çons, & se doit compter deux fois, comme
est aisé de le voir par la table suivante : C
puisque dans chaque dé il y a un as & un six,
faut que dans les deux dez il y ait deux as,
deux six, & par conséquent six & as sont de
coups, parce que le dé qui a produit un as u
fois, peut une autre fois faire un six, & ai
de l'autre.

De sorte que tous les coups se divisant,
en doublet, ou en coups qui ne le sont pas, q
nous appellons simples, & n'y ayant que six do
blets, qui sont ambesas, double deux, terne
carmes, quines & sonnez; ces six coups do
blets étant retranchés de vingt-un coups qui s'a
pellent, il n'en reste que quinze, lesquels se pr
duisant chacun deux fois, font trente coups,
les six doublets ne se pouvant produire ni &
dans le dé qu'une fois, font trente-six coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bi
vrai & bien démontré, il faut s'en faire u
regle, & dire au Trictrac que tout doublet
simple, parce qu'il ne peut se produire qu'u

fois, & que tout ſimple, c'eſt-à-dire, qui n'eſt pas doublet, eſt double, parce qu'il peut être produit deux fois.

Après l'établiſſement de cette vérité, qu'il y a trente-ſix coups au Trictrac, il faut paſſer à voir l'utilité de cette connoiſſance, qui eſt très-grande; car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour & contre ſoi, ce qui ſe fait en un inſtant; quand on voit qu'il n'y a qu'un coup pour ſoi, on conclut néceſſairement qu'il y en a trente-cinq contre.

S'il y en a vingt pour ſoi, on ſait en même-tems qu'il y en a ſeize contre.

Et c'eſt cette connoiſſance qui vous détermine à jouer d'une façon, ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la banque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir, on doit dire de même au Trictrac, que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des ſeize qui ſont contre lui.

Ce n'eſt pas pourtant une choſe aſſurée, & certaine, le jeu n'étant jamais ſans haſard, où la fortune ſe joue très-ſouvent de la prudence. Cependant, quoique l'on préſume de la fortune, perſonne de bon ſens ne dira qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour ſoi, que de n'en avoir que ſeize.

Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre ſoi.

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre ſoi, il y a deux regles qui vous l'apprendront ſans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédents que l'on bat, ou que l'on eſt battu en trois manières différentes, ou d'un

dé seul, ou d'un autre dé seul, ou du nombre que les deux dez assemblés composent.

Par exemple, si vous faites six & cinq, vous voyez premièrement si vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, & puis vous voyez si vous le battez par un six, & en troisième lieu, vous joignez ces deux nombres ensemble, qui font onze, & vous voyez si vous le battez par onze points.

Voici deux regles qu'il faut savoir toutes les fois qu'il faut assembler le nombre des deux dez.

Première regle.

Si le nombre des deux dez assemblés passe six points, il ne peut y avoir qu'un, ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq, ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup, parce que douze ne vient, & n'est qu'une fois dans les deux dez.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont six & cinq, & cinq & six, desquels il n'y en a qu'un qui s'appelle, savoir, six & cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, six & quatre, & quatre & six, & quine, dont il n'y en a que deux qui s'appellent ; savoir, six & quatre, & quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, six & trois, & trois & six, cinq & quatre, & quatre & cinq, desquels il n'y en a encore que deux qui s'appellent ; savoir, six & trois, & cinq & quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups, qui sont six & deux, & deux & six, cinq & trois, & trois & cinq, & carme, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, qui sont six & deux, cinq & trois, & carme.

S'il en faut sept, il y a six coups, qui sont six & as, & as & six, cinq & deux, & deux & cinq,

quatre & trois, & trois & quatre, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent; savoir, six & as, cinq & deux, & quatre & trois.

Voilà la manière de compter, quand on est au-delà de six points, & qu'il faut assembler le produit des deux dez, pour battre contre celui contre lequel on joue.

Seconde regle.

Il y a une autre regle à pratiquer, lorsqu'on peut battre, ou être battu par un dé seul, jusqu'à six points.

Et rien n'est plus aisé que d'entendre cette regle.

On doit se souvenir qu'il faut toujours ajouter un dix au point sur lequel on peut être battu.

Si, par exemple, on est découvert sur un six, ajoutant dix & six, cela fait seize, & partant il y a seize coups; savoir, terne, cinq & as, as & cinq, quatre & deux, deux & quatre, six & as, as & six, six & deux, deux & six, six & trois, trois & six, six & quatre, quatre & six, six & cinq, cinq & six, & enfin sonnez; desquels seize coups, il n'y en a néanmoins que neuf qui s'appellent, qui sont six & as, six & deux, six & trois, six & quatre, six & cinq, quatre & deux, cinq & as, terne & sonnez; mais parce que de ces neuf, les sept premiers se produisent deux fois, cela fait que l'on compte seize coups, suivant ce qui est observé ci-devant.

Si vous êtes découvert sur un cinq, ajoutant dix, cela fait quinze, & partant il y a quinze coups; savoir, trois & deux, deux & trois, quatre & as, as & quatre, cinq & as, as & cinq, cinq & deux, deux & cinq, cinq & trois, trois & cinq, cinq & quatre, quatre & cinq, quine, cinq & six, six & cinq, desquels il n'y a que huit

coups qui s'appellent, qui sont trois & deux, quatre & as, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, cinq & six, & quine.

Si vous êtes découvert sur un quatre, ajoutant dix, cela fait quatorze, & partant il y a quatorze coups; savoir, double deux, trois & as, as & trois, quatre & as, as & quatre, quatre & deux, deux & quatre, quatre & trois, trois & quatre, quatre & cinq, cinq & quatre, quatre & six, six & quatre, & carme, desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent, qui sont double deux, trois & as, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, quatre & cinq, quatre & six, & carme.

Si vous êtes découvert sur un trois, ajoutant dix, cela fait treize, partant, il y a treize coups: Savoir, deux & as, as & deux, trois & as, as & trois, trois & deux, deux & trois, trois & quatre, quatre & trois, trois & cinq, cinq & trois, trois & six, six & trois, & terne, desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent; savoir, deux & as, trois & as, trois & deux, trois & quatre, trois & cinq, trois & six, & terne.

Si vous êtes découvert sur un deux, ajoutant dix, cela fait douze; partant il y a douze coups, savoir, beset, deux & as, as & deux, deux & trois, trois & deux, deux & quatre, quatre & deux, deux & cinq, cinq & deux, deux & six, six & deux, & double deux, desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent, qui sont beset, deux & as, deux & trois, deux & quatre, deux & cinq, deux & six, & double deux.

Si vous êtes découvert sur un, ajoutant dix, cela fait onze; partant il y a onze coups; savoir, as & deux, deux & as, as & trois, trois & as, as & quatre, quatre & as, as & cinq, cinq & as, as & six, six & as, & bezet, desquels il n'y a que six coups qui s'appellent, qui sont as & deux, as & trois, as & quatre, as & cinq, as & six, & bezet.

Rien n'est plus simple, plus aisé, ni plus certain, que cette manière de compter.

Néanmoins, il est nécessaire d'observer que ces deux regles n'ont lieu, que lorsqu'il n'y a point de passages fermés entre la dame que l'on bat, & celle d'où l'on bat; car s'il y en avoit, cela augmenteroit les coups contraires, & ces regles ne se trouveroient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux regles, c'est que dans la première, quand il faut assembler les deux dez pour battre, plus vous êtes loin, plus vous êtes en sûreté.

Dans la seconde, lorsque vous êtes battu par un dé seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc par ces deux regles, tous les coups par lesquels on peut toucher & battre une dame découverte, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez, réduire tous ces coups à ceux qui s'appellent, & dire, pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup, qui est sonnez, lequel, quoique doublet, est ici appellé simple, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans deux dez que deux six, & par conséquent, que pour faire une seconde fois sonnez, il faudroit que ce fût avec les deux mêmes six.

Sur onze, il y a un coup double, parce qu'il se peut produire différemment, le dé qui a fait un six, pouvant faire un cinq, & celui qui fait un cinq, pouvant faire un six.

Sur dix, deux coups, dont l'un double & l'autre simple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux doubles & un simple.

Sur sept, trois coups doubles.

Sur ſix, neuf coups, dont ſept doubles.
Sur cinq, huit coups, dont ſept doubles.
Sur quatre, huit coups, dont ſix doubles.
Sur trois, ſept coups, dont ſix doubles.
Sur deux, ſept coups, dont cinq doubles.
Et ſur un, ſix coups, dont cinq doubles.

Tout ce que deſſus ne vous apprend que deux choſes; la première, qu'il y a trente-ſix coups en deux dez, parce qu'au Triƈtrac, tout coup double eſt ſimple, & tout coup ſimple, au contraire eſt double, par les raiſons ci-devant expliquées.

La ſeconde vous montre la manière de compter, ou pour mieux dire, la manière de voir & de lire dans le Triƈtrac même, combien il y a de coups pour & contre ſoi.

Et bien que cela ſemble peu de choſe, c'eſt pourtant le ſeul fondement ſur lequel tout le jeu du Triƈtrac a été compoſé; & ce n'eſt que par-là que l'on apprend comment il faut jouer, placer ſes dames, & conduire ſon jeu : C'eſt par-là que l'on ſait le moyen de prendre ſon coin; c'eſt par-là que l'on voit ſi l'on doit continuer ſon jeu, ou lever, & comme l'on dit, s'en aller : Enfin, c'eſt par-là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou eſpérer, & dans tout le cours du jeu on connoît aiſément lequel des Joueurs a l'avantage.

Chapitre XV.

Contenant le Tarif de la valeur des coups.

JE vous ai marqué ci-devant ce que produiſoient toutes les rencontres de ce jeu, à

mesure que je vous en ai expliqué le cours; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai cru que je devois, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

	Points.
Le Jan de trois coups vaut quatre points,	4
Le Jan de deux tables vaut par simple, .	4
Par doublet, ...	6
Le contre-Jan de deux tables vaut par simple,	4
Par doublet, ...	6
Le Jan de mezeas vaut par simple, . . .	4
Par doublet, ...	6
Le contre-Jan de mezeas vaut par simple,	4
Par doublet, ...	6
Le petit-Jan fait par un moyen simple vaut,	4
Par deux moyens, ...	8
Par trois moyens, ...	12
Par doublet, par un moyen, ...	6
Par double doublet, autrement deux moyens	12
Le grand Jan par un moyen simple, vaut .	4
Par deux moyens, ...	8
Par trois moyens, ...	12
Par doublet, par un moyen, ...	6
Par double doublet, autrement par deux moyens, ...	12
Chaque dame battue dans la table du grand-Jan, vaut par simple, ...	4
Par deux, ...	8
Par trois, ...	12
Par doublet, ...	6
Par double doublet, ...	12
Chaque dame battue dans la table du grand-Jan, vaut par moyen simple, ...	2
Par deux, ...	4
Par trois, ...	6
Par doublet, ...	4
Par double doublet, ...	8
Le coin battu par un moyen simple, vaut	4

Points.

Par doublet, ... 6

Le Jan de retour fait par un moyen simple, vaut 4

Par deux, ... 8

Par trois, ... 12

Par doublet, ... 6

Par double doublet, ... 12

Celui qui a son Jan ou plein petit, grand, ou de retour, gagne tant qu'il le conserve, pour chacun coup qu'il joue par simple, ... 4

Pour un doublet, ... 6

Pour chaque dame qui ne peut être jouée, on perd 2

Et il n'importe que le nombre amené soit simple, ou doublet, mais l'on est obligé de jouer le plus gros nombre, quand on le peut.

Celui qui a levé le premier au Jan de retour gagne par simple, ... 4

Par doublet, ... 6

Chapitre XVI.

De la conduite qu'on doit tenir en ce jeu.

APrès vous avoir montré le cours de cet admirable jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il est nécessaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y servir.

Il faut, pour jouer à ce jeu, une grande présence d'esprit, beaucoup de modération, & point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dez soient bons & quarrés, & qu'on ne vous en glisse de faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit-Jan ; si vous amenez du gros, passez au grand-Jan.

Il faut, dès que l'on a jetté le dé, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, & marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considère point l'essence du jeu avant que de caser, s'il est pressé, ou non, s'il est en bredouille, ou non, s'il a plusieurs, ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie, ou non.

Il ne faut point affecter le petit-Jan, quand d'abord on ne fait point d'as & de deux ; on connoît après deux ou trois coups si le dé en dit, & c'est vétiller que de s'y amuser trop long-tems, à moins que son adversaire n'y soit arrêté aussi.

Le Jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé, ni recherché ; il y faut néanmoins prendre garde, & à son contraire, de même qu'aux Jans de mezeas, & contre-Jans de mezeas.

Quand d'un petit-Jan vous aurez gagné une partie double, ou simple, levez & vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reste, de peur qu'en tenant vous ne soyez obligé de passer une de vos dames dans le petit-Jan de votre adversaire : Car cela est capable de vous faire perdre le tout, c'est-à-dire, la partie entière de Trictrac, ou du moins une grande quantité de points & de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand-Jan : C'est-là principalement où doit être la conduite du bon joueur, de tenir & de s'en aller à propos : Il faut se déterminer, selon la situation de votre jeu, & la disposition de celui de votre adversaire : S'il s'étoit amusé à son petit-Jan, aussi-bien que vous, que son jeu fût encore bien reculé, & que vous prissiez votre

coin de repos, vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit-Jan vous auriez bientôt fait votre grand-Jan.

Si votre adversaire s'est arrêté à son petit-Jan, & que vous ne vous y soyez pas amusé, avancez le plus que vous pourrez pour le battre, & gagnez les points d'un trou simple, ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie bredouille.

Si son petit-Jan étant fait, vous aviez votre coin & quelques dames dans votre seconde table, il ne faudroit pas caser, mais étendre vos dames seules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre son coin, que par doublet.

Si son jeu est fort avancé, & qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les passages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puisse passer dans votre petit-Jan, & qu'il soit obligé de rompre : Si, au contraire, il lui manque huit points, laissez lui le passage sur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guères au petit-Jan, qui n'est en effet qu'une vétille.

Si vous ne vous êtes pas amusé au petit-Jan, ou que vous l'ayez rompu, avancez le plus que vous pourrez votre grand-Jan, faisant toujours des cases, ou demi-cases, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, & les points qu'il aura marqués; s'il avoit, par exemple, six ou huit points, & que son jeu se pressât, il ne faudroit pas risquer, & vous tenir découvert, parce que s'il venoit à vous battre & gagner le trou, il s'en iroit, & par-là vous seriez frusté de toutes vos espérances.

Si votre adversaire, jouant le premier, fait un gros coup, & le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui, & vous exposer à être battu; car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque tems découvertes.

Celui qui d'abord fait des cafes avancées, tient fon adverfaire en refpect; mais il s'expofe à ne pas fitôt prendre fur fon coin.

Il faut toujours être attentif à fon jeu pour bien cafer, & ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne : On doit auffi avoir l'œil fur le jeu de fon adverfaire, remarquer fes manières, & les fautes qu'il fait, pour en faire fon profit. S'il eft timide & malheureux, il faut avancer & hafarder; fi au contraire il eft hardi, & qu'il ait le dé heureux, il ne faut rien rifquer, & fe tenir couvert autant qu'il fera poffible.

L'on doit faire les cafes, feptième & dixième préférablement à d'autres; elles font appellées les cafes du diable, parce qu'elles font plus difficiles à faire, à caufe qu'elles fe trouvent dans une certaine diftance de pile, ou tas des dames qui leur ôte les fix.

Il y a de la fcience, & même un grand avantage à faire toujours les cafes les plus éloignées, quand, par la difpofition de fon jeu, on en a le choix.

Il faut, fur-tout, dans tout le cours du jeu, s'attacher à remarquer les coups qui font les plus contraires à votre adverfaire, & vous découvrir fur fes nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par Jan qui ne peut.

Si fon grand-Jan étoit fait avant le vôtre, & que fon jeu fût bien preffé, il faudroit voir quel nombre il ne pourroit jouer fans rompre, comme fanne, quine, fix & cinq, fix & quatre, ou autre nombre, & ôter les dames que vous auriez fur les flêches où ces nombres battent, afin que faifant un de ces nombres, il fût obligé de rompre & paffer dans votre petit-Jan.

Quand le jeu de votre adverfaire eft mauvais, & qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laiffer une dame découverte qui puiffe être battue :

Car s'il la frappe, & qu'il gagne le trou, il leve, & s'en va.

Si son jeu étant aussi mauvais, vous lui donnez assez de points pour achever le trou, & qu'il veuille faire l'école, dites-lui de marquer, afin, par ce moyen, de l'empêcher de pouvoir s'en aller; si cependant vous aviez des points, & que l'école qu'il feroit pût vous achever votre trou, il ne faudra rien dire, mais marquer votre trou; parce que de cette manière vous ôteriez toujours à votre adversaire le moyen de s'en aller, puisque vous lui effaceriez tous les points qu'il auroit.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre Jan, que vous ferez, ou que vous conserverez, ou sur les dames que votre adversaire aura découvertes, & que vous battrez par passages ouverts, ou bien même par le coin de votre adversaire, que vous battrez pareillement, il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un financier s'y met celui des monnoies, afin de ne se point tromper dans la valeur des especes; & il feroit bon, dans les commencemens, de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit le coin au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui est la onzième case.

Il ne faut jamais presser son jeu, de crainte qu'étant avancé on ne soit accablé par de gros coups, qui très-souvent se suivent.

Quand on gagne le trou simple, ou double, il faut examiner si l'on doit tenir, ou s'en aller; & pour le connoître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son adversaire, voir lequel est mieux disposé & plus avancé, lequel a plus de bois à bas, & plus de cases faites : Si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est-à-dire, marquer les points qui pourront

vous être restés, & jouer les nombres que vous avez amenés; mais si les deux jeux étoient égaux, & que vous donnassiez plusieurs points, il faut vous en aller avec l'avantage du jeu qui vous reste.

Si lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, & que vous ne donnassiez rien, vous pourriez tenir, à cause des points restés.

Le grand-Jan demande beaucoup plus de conduite que le petit-Jan; il faut, lorsqu'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner, ou de ne s'en point faire donner; la pratique du jeu apprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant, je vous dirai que si votre adversaire étoit fort avancé, qu'il fût obligé de rompre son Jan, & que vous, au contraire, vous eussiez encore deux dames, ou même une seule dans votre petit-Jan, alors il est à propos de vous en faire donner; c'est-à-dire, de tenir ces dames, ou une découverte dans les cases de quine, ou de carme, afin que votre adversaire faisant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les passages étant fermés, puisque votre plein seroit fait.

Mais si votre adversaire n'avoit pas encore son grand-Jan, & qu'il ne fallût plus qu'une demi-case, ou même une case, qu'il eût du bois abattu & disposé pour couvrir sa demi-case, ou faire la case, que vous eussiez votre Jan, lequel seroit déjà avancé; alors s'il ne vous manquoit que quatre points, il ne faudroit pas vous en faire donner, parce que votre adversaire vous en donnant & achevant votre trou de sa perte, vous ne pourriez plus vous en aller, & vous vous

feriez enfiler ; néanmoins, s'il ne vous falloit plus qu'un trou, il n'y auroit plus de risque pour vous ; au contraire, vous joueriez mal si vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bon joueurs ne manquent pas de remarquer les nombres que le dé amene plus souvent, & tâchent toujours d'avoir ces nombres, soit pour caser, ou battre le coin, & sur-tout quand il faut fermer son Jan.

Mais une regle générale est qu'il faut toujours avoir, s'il est possible, des six pour caser, car les grands coups, sur la fin, perdent entièrement un jeu, quand on n'a point de six, & conduisent à l'enfilade.

Quand on n'a pas son coin de repos, il faut avoir les coins de sanne & de quine, appellées les coins bourgeois, garnis, sur-tout quand celui contre qui l'on joue a le sien ; mais hors de ce cas, il vaut mieux tenir la case de quine vuide, parce qu'étant pleine, elle presse le jeu, & ôte les six.

Pour battre le coin, il faut avoir égard aux dez ; s'ils sont Plats sur cinq & deux, on prendra les cases sept & dix ; s'ils le sont sur quatre & trois, on fera les huit & neuf plutôt que d'autres.

On appelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez pas faire votre plein, & que vous faites des coups contraires en si grande quantité, que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une sur l'autre, sans pouvoir caser, en telle sorte que votre adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son grand-Jan, le conserve, & passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre grand-Jan, & les place dans votre petit-Jan.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cases à faire, & qu'il manque à votre adversaire beaucoup de trous pour gagner le tout,

il faut risquer des demi-cases pour lui fermer les passages, & tâcher de l'obliger de rompre son Jan, & par ce moyen, vous retirer, s'il est possible, du naufrage.

Je dis s'il lui manque encore beaucoup de trous, car s'il ne lui en falloit qu'un, ou deux, il ne faudroit rien découvrir, autrement ce seroit lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé que votre adversaire a fait son grand-Jan avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue il gagne des points par son plein, & par votre coin qu'il bat, il faut, pour lui ôter cette source de points, prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore, quand on a retenu mal-à-propos un grand-Jan, dans l'espérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorsqu'on n'a pas pu s'en aller, & qu'enfin on a été obligé de rompre son plein; en sorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts, & conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous trouviez un passage dans le jeu de votre adversaire, passez-y une dame, pour vous conserver encore quelques coups à jouer sans rompre.

Pour conserver son grand-Jan plus long-tems, il faut passer ses dames, autant que l'on peut, sur la première case de la seconde table, pour s'ôter les six à jouer; cela vous épargne une dame, & vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de rompre son grand-Jan par cinq & quatre, ou quatre & trois, il vaut mieux découvrir deux dames, au hasard d'y perdre quelques points, que de donner sitôt passage à l'adversaire, parce qu'ayant le passage ouvert, il conserveroit plus long-tems son plein.

Après les grands-Jans rompus, l'on passe au Jan de retour.

Beaucoup de bons joueurs n'en font point, parce que, comme ils savent le danger qu'il y a de tenir mal-à-propos un grand-Jan, ils s'en vont & ne viennent jamais à cette extremité; néanmoins on y est quelquefois forcé, sur-tout quand un des joueurs a été enfilé.

Dans le Jan de retour, l'on tient toute une autre conduite qu'au grand & petit-Jan; car au lieu qu'en faisant ceux-là on se découvre & fait des cases tant que l'on peut, en celui-ci, au contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ses dames toutes découvertes, c'est-à-dire, que l'on ne fait d'abord que des demi-cases.

Il y a néanmoins en ce Jan de retour un grand écueil, qui est très-dangereux; c'est lorsque vous n'avez pu quitter votre coin de repos, dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à la fois : Alors si votre jeu est pressé, vous êtes contraint de passer vos dames, & enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre plein.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas couvrir les dames les plus éloignées, ne pas perdre les occasions de passer vos dames, & ne pas vous obstiner mal-à-propos à empêcher votre adversaire de passer, & sitôt qu'il n'a plus que deux cases dans son grand-Jan, sortir de votre coin : Quand il en auroit encore trois, il faudroit le sortir, si la disposition de votre jeu le demandoit; car c'est selon votre jeu & celui de votre adversaire qu'il faut se régler.

Il y a une si grande diversité de manières de jouer, qu'il n'est pas possible de donner des avis sur tous les coups : La disposition du jeu doit être principalement considérée ; il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connoître être dangereux, suivre l'exemple des habiles joueurs, & dans les grands embarras se confier en la fortune.

Il faut joüer, autant qu'il sera possible, suivant les regles; la plus générale de ce jeu est qu'il faut au commencement avancer son jeu le plus qu'on peut; la raison en est, qu'il faut tâcher de prendre le coin le premier, parce qu'il est plus facile de le prendre quand les deux coins sont vuides, puisqu'on le peut prendre, non-seulement sur soi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme, comme il est expliqué au Chapitre du coin de repos.

Celui qui a son coin premier, se trouvant fort avancé, frappe, & toujours plus aisément, dans le jeu de l'autre, qui, le voyant plus près de lui, serre & contraint son jeu, pour se mettre à couvert, ce qui est un très-grand désavantage : Car il est encore de regle qu'il ne faut pas serrer son jeu.

Il faut sur-tout savoir mettre une dame dedans à propos, quand l'adversaire n'a pas de points, & qu'il n'en peut pas gagner assez pour un trou.

Il est de la prudence du Joueur, de voir la conséquence qu'il y a d'être couvert, quand particulièrement il s'agit d'une partie, & davantage, quand il est question de deux par une bredouille, & bien plus encore quand il y va du tout, ou d'une enfilade; c'est à quoi l'on doit avoir une application principale pendant tout le cours du jeu, parce que c'est ordinairement par les enfilades que l'on perd, ou que l'on gagne.

Sur la fin du jeu, il ne se faut pas avancer que le moins que l'on pourra, & si les dez faisoient ce que l'on pourroit souhaiter, il seroit à désirer qu'ils amenassent du gros au commencement, & du petit à la fin, pour continuer long-tems, & éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque chose au hasard, puisque le succès du jeu arrive, partie par la science, & partie par le sort.

La ſcience des nombres ſeroit d'une grande utilité, mais l'on n'en peut rien dire de précis, ſinon que ce qui arrive plus ſouvent en deux dez, c'eſt le nombre de ſept : Il y en a pluſieurs raiſons ; il vient en ſix façons, & tous les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois, quatre ou cinq façons : Ambeſas ou beſet, double deux ou binet, ternes, carmes, quines & ſonnez, ne viennent qu'en une manière ; trois & onze, viennent en deux ; quatre & dix, viennent en trois ; cinq & neuf, viennent en quatre ; ſix & huit, viennent en cinq ; & ſept viennent en ſix tout ſeul.

Outre cette raiſon, qui eſt ſenſible, il y en a une inconnue, qui eſt que ce qui eſt le milieu, vient d'ordinaire le plutôt : Cette démonſtration eſt trop abſtraite pour l'expliquer ici.

On remarquera ſeulement que ſept eſt le milieu des deux dez ; & bien qu'il ſemble que deux dez ne pouvant faire que douze, le nombre de ſix en ſoit le milieu, cela n'eſt pas néanmoins véritable.

Il eſt bien vrai que ſix eſt la moitié de douze, mais il y a de la différence entre la moitié & le milieu ; & puis ſix n'eſt le milieu de douze, que lorſqu'on commence à compter par un : Mais au Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout ſeul, ſept eſt le milieu, ſe trouvant entre cinq nombres d'une part, & cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonſtration : Prenez le plus haut d'un dé, ce ſera un ſix ; & puis prenez le plus bas de l'autre, ce ſera un as, dont ſept eſt le milieu.

Auſſi chaque dé étant compoſé de ſix faces, ſavoir, de quatre, qui ſont les quatre côtés, & de la face de deſſus & de deſſous ; & étant compoſé de ſorte, que le deſſus & le deſſous ſont toujours ſept, on voit bien que ſept eſt le milieu

de deux dez où l'on ne compte que le deſſus, puiſque quatorze eſt le total du deſſus & du deſſous de deux dez : C'eſt pour cela que douze & deux qui font quatorze, ne font également l'un & l'autre qu'une fois dans le dé; comme onze & trois, qui font quatorze, n'y font que deux fois, & dix & quatre, qui font auſſi quatorze, n'y font que trois fois, de même du reſte; il n'y a que ſept qui ſe faſſe par ſix façons.

Chapitre XVII.

Des privilèges & des uſages de ce jeu.

IL y a dans ce jeu ſix privilèges qu'il faut mettre à profit.

L'un eſt de lever, quand on a gagné de ſon dé le trou ſimple, ou double.

L'autre eſt que celui qui leve & s'en va, conſerve le dé pour recommencer.

Le troiſième, de prendre ſon coin par puiſſance, c'eſt-à-dire, quand par les nombres amenés, on pourroit prendre celui de l'adverſaire, qui eſt vuide.

Le quatrième, de rompre les dez à l'adverſaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquième, de changer de dez.

Le ſixième, de lever au Jan de retour, le ſix ſur le cinq, le cinq ſur le quatre, le quatre ſur le trois, &c.

Quant aux uſages de ce jeu, on y a introduit de petits quolibets, pour détourner une attention

ſombre ; car bien que ce jeu demande de l'application, il ſeroit ennuyeux de le jouer lentement ; il faut, au contraire, que tout ſoit sûr & impromptu : C'eſt pour cela qu'afin d'égayer les joueurs, l'on a introduit des mots pour rire ſur tous les coups. Je vous ai déjà dit au Chapitre III, ceux qui ſe diſent ſur chaque doublet : Voici ceux que l'on dit ſur les autres coups.

Quand celui qui fait ſon petit-Jan, a commencé par les plus éloignées, ou que faiſant ſon grand-Jan, il a preſſé ſon jeu, faiſant quelques caſes trop proches, on lui dit : Vous bridez votre cheval par la queue.

Si par pluſieurs coups ſemblables, il a été obligé de mettre un grand nombre de dames ſur une même fléche, on dit : Voilà un bidet bien chargé.

Lorſque l'on a pluſieurs dames découvertes, & que l'adverſaire fait un grand coup ſans rien battre, on dit en raillant : Marquez tout.

Si l'adverſaire ayant pluſieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amene, on dit tout de même en raillant : Couvrez tout.

Quand l'adverſaire fait un coup qui tombe ſur une fléche vuide, entre deux dames découvertes, on dit : Margot la fendue.

Lorſqu'il y a trois caſes ſéparées par des fléches vuides, on dit : Voilà un rateau, mais le jeu n'en eſt pas beau.

Si l'on fait deux & as, on dit : Deux & as n'embarraſſent pas.

Si l'on fait trois & deux, l'on dit : Trous hideux.

Quand on fait ſix & trois, on dit : Compagnon, ſauve-toi.

Si l'on fait ſix & quatre, l'on dit : S'il éclate, il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on auroit pu jouer avec une seule dame, l'on dit : Un bon charpentier l'auroit fait tout d'une pièce.

Lorsqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déjà faites, l'on dit : Voilà une belle case à faire.

Outre tous les quolibets ci-dessus, chacun en invente à sa fantaisie, pour égayer le jeu, & jouer plus agréablement.

Chapitre XVIII.

Des Loix du Jeu du Trictrac.

DAns le cours de cet admirable Jeu, je vous ai marqué les loix & regles qui s'y observent : Pour votre plus grande commodité, je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer, ne doivent rien dire, ni faire aucun signe à l'un des Joueurs ; ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent ; mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit, j'adoube, avant de la toucher, c'est-à-dire, en portant la main dessus.

Qui marque les points pour son plein, & cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvoit couvrir, est envoyé à l'école des points qu'il avoit marqués, & il ne lui est pas permis de rejouer & faire son plein.

Celui qui case mal, par exemple, qui joue cinq & quatre pour quatre & trois, peut être obligé,

dès qu'il a lâché ſes dames, ou de reſter-là, ou de jouer d'une ſeule dame les deux nombres qu'il a amenés, ſi faire ſe peut.

L'on doit jetter les dez également, & les faire toucher la bande de l'adverſaire, & non pas affecter de les laiſſer couler doucement pour faire petit nombre.

Il eſt permis de changer de dez, & de rompre quelquefois les dez de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dez, que celui qui les a jettés n'ait vu & nommé, & même joué les nombres qu'il a amenés ; car s'il en diſconvenoit, & qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué, a droit de l'emporter, comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet, ou d'une chiquenaude, & il eſt bon.

Le dé ſorti du Triſtrac, ou qui reſte ſur le bord, ou même qui reſte ſur l'autre dé, n'eſt pas bon.

Quand un dé ſe caſſe, la partie qui paroît ſe compte, & le coup eſt bon.

Si les deux parties paroiſſent, c'eſt-à-dire, que les deux fractures ſoient deſſous, & ſervent de cube, le coup n'eſt pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dez.

Le dé qui eſt ſur une dame, & qui appuie contre le Triſtrac, n'eſt pas bon, s'il eſt en l'air; & pour ſavoir s'il eſt ſur ſon cube, celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame; s'il y reſte, il eſt bon.

Qui joue ſon bois avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après, & eſt envoyé à l'école.

Qui jette les dez avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par Jan qui ne peut, n'eſt pas recevable [illegible]arquer après, & on eſt envoyé à l'école.

On

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école; mais celui qui y est envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entière, n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire son jeu.

Celui qui a marqué les points du Jan de trois coups, n'est pas obligé de le faire.

On peut obliger l'adversaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux qu'on lui donne par Jan qui ne peut, mais non pas une école.

Qui marque trop, ou trop peu, est envoyé à l'école du plus, ou du moins, & s'il s'en est allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou simple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui acheve le trou de son dé, peut s'en aller, sans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir démarqué ses points, & ôté son jetton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points qu'on a de reste; ou si l'on n'a pas des points de reste, il ne faut pas jouer son bois; en un mot, tant qu'on tient son jetton, ou que l'on ne l'a pas touché, ni joué son bois, on peut s'en aller; mais si l'on a marqué ou joué son bois, on est obligé de tenir.

Qui, marquant le trou, joue son bois sans ôter son jetton, est envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jetton, avoit des points de reste, il n'est envoyé à l'école que du surplus.

Celui qui oublie de marquer ses points avec deux jettons, ne peut pas marquer le trou bredouille, & ne doit marquer qu'un trou.

Lorsqu'on est en bredouille, & que l'adversaire interrompt, l'on doit ôter le deuxième jetton.

Celui qui leve & s'en va, perd les points qu'il a de reste, mais le dé lui demeure.

Tant que l'adverſaire peut faire ſon petit Jan, il ne peut vous obliger d'y paſſer une dame pour vous faire conſerver votre petit Jan; mais s'il ne peut plus le faire; il peut vous y contraindre, & vous envoyer à l'école, faute d'avoir paſſé & marqué les points de votre petit plein.

On ne peut prendre ſon coin qu'avec deux dames, ni le quitter, qu'en ôtant deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par puiſſance, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adverſaire à le ſien.

Il n'eſt pas permis au Jan de retour de mettre une, ni deux dames dans le coin de l'adverſaire, quoiqu'il l'ait quitté & qu'il ne puiſſe plus le reprendre.

Celui qui a quitté ſon coin le peut encore reprendre, ou par effet, ſi l'autre a le ſien, ou par puiſſance, s'il ne l'a plus.

On ne peut paſſer au Jan de retour quand la flèche ſur laquelle on prend paſſage, n'eſt pas entièrement vuide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de ſon adverſaire, tant qu'il peut faire ſon plein.

L'on ne peut lever aucune dame au Jan de retour, qu'après que toutes les dames ſont entrées dans la table du petit-Jan.

Celui qui a levé le premier au Jan de retour, a le dé pour recommencer, outre les points qu'il gagne, ſuivant le coup qu'il a fait.

Chapitre XIX.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui ſavent ce jeu en perfection, peuvent donner des avantages à ceux qui n'y ſont pas ſi forts.

Ces avantages ſont le dé, qui eſt le plus foible.

Quine, ou ſanne abattu; le coin de repos.

Carme abattu, & le coin, ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, ſix, & même ſept trous ou parties, & encore davantage, ſelon la force, ou la foibleſſe de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des Joueurs qui donnoient juſqu'à quatre trous à des perſonnes qui étoient d'égale force, ſous la condition qu'ils avoient d'abord le dé, & encore à toutes les relevées.

Ainſi, l'on ne peut pas ici régler préciſement l'avantage que chacun doit donner, ou recevoir; cela depend abſolument de la volonté de ceux qui jouent : Eux ſeuls peuvent connoître leur force & conduite, ſavoir la foibleſſe de ceux contre qui ils doivent jouer, & ſur cela faire un avantage proportionné, qui puiſſe mettre la fortune dans l'équilibre.

Chapitre XX.

De ce qui n'est plus en usage.

TRois choses ne sont plus en usage dans ce jeu; savoir, Jan de rencontre, margot la fendue, & la pile de malheur.

Jan de rencontre se faisoit, quand en commençant une partie, le second coup étoit semblable au premier; si ayant le dé vous faisiez quine, & que votre adversaire en fit autant; ce Jan valoit quatre par simple, & six par doublet.

Margot la fendue étoit, quand de votre dé vous tombiez sur une flêche nue, entre deux dames découvertes; l'on perdoit deux par simple, & quatre par doublet.

La pile de malheur est, quand ayant rompu votre plein, le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez passer aucunes dames pour faire votre Jan de retour : Au contraire, vous êtes forcé de trousser votre jeu sur votre coin, où vous chargez tellement le baudet, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre coin; quand elles y sont toutes empilées, on nomme cela la pile de malheur : Elle arrive rarement; mais lorsqu'elle arrivoit, l'on marquoit quatre points par simple, & six par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit ... que ce soit à celui qui l'a fait.

DICTIONNAIRE DES TERMES *DU TRICTRAC* (*).

A.

ABATTRE DU BOIS ; c'eſt au trictrac abattre beaucoup de dames de deſſus le premier tas, pour faire plus facilement des caſes dans la ſuite.

ACCOUPLER SES DAMES ; c'eſt les mettre deux à deux ſur une fléche.

ADOUBER ; c'eſt toucher une dame pour ne la pas jouer, mais ſeulement pour arranger ſon jeu ; & pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adoube.*

AMBEZAS, ſe dit quand on amene deux as.

AVANCER, en terme de Trictrac, ſignifie *prendre ſon coin* le premier, qui eſt un très-grand avantage.

B.

BANDES DE TRICTRAC ; ce ſont les bords percés de trous, vis-à vis chaque fléche.

BANDER LES DAMES ; c'eſt les charger, c'eſt-à-dire, en trop mettre ſur une fléche.

BATTRE UNE DAME, c'eſt la frapper, ou tomber deſſus : On dit, *battre le coin.*

BEZET, au trictrac, ſignifie deux as en *dez.*

BIDET ; on dit charger le *bidet*, ce qui ſignifie mettre grand nombre de dames ſur une fléche :

(*) *Quoiqu'il y ait déjà un Dictionnaire à la fin du Jeu du Trictrac précédent, nous avons pourtant cru devoir laiſſer celui-ci, tant pour ne pas tronquer ce Nouveau Jeu, que parce qu'il ſe trouve dans ce Dictinonaire des explications de Termes qui ne ſont pas dans l'autre.*

Ce terme étoit autrefois uſité, mais aujourd'hui on ne s'en ſert plus.

Bois, au triſtrac, ſignifie les dames avec leſquelles on joue.

Bredouille, ſe dit quand on prend douze points, & alors on marque deux parties au lieu d'une. On appelle auſſi *bredouille*, le jetton qui ſert à marquer la *bredouille*.

C.

Carmes, ſignifie deux quatre, que les deux dez amenent à la fois : On les appelle auſſi *quadernes*, ou *carmes*.

Cases, ſe dit au triſtrac de deux dames qui ſont poſées ſur une même ligne, ou fléche marquée ſur le tablier où l'on joue, & qui empêchent les dames du parti contraire de paſſer outre. Le ſeptième point s'appelle la *caſe du diable*, parce que c'eſt la plus difficile à faire. Une *demi-caſe* eſt quand il n'y a qu'une dame abattue : On dit auſſi *faire des caſes* : *Hautes caſes*, ſont celles qui ſont les plus éloignées de votre adverſaire, & *baſſes caſes*, celles qui ſont le plus près.

Caser, eſt lorſqu'on peut accoupler deux dames enſemble, & c'eſt la même choſe que faire des *caſes*.

Coin ; qui dit ſimplement *le coin*, entend le *coin de repos*, appellé ainſi, parce qu'en effet on a l'eſprit tranquille au triſtrac, quand on s'eſt emparé de ce *coin* ; c'eſt toujours la onzième *caſe*, non compriſe celle du tas des dames : On dit encore, *coin bourgeois*, qui eſt la caſe de *quine* & de *ſanne*.

Cornet, c'eſt un petit vaiſſeau qui eſt ordinairement de corne, & dont on ſe ſert pour jouer au triſtrac.

Couvrir, on dit *couvrir une dame* ; c'eſt-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre, ce qui s'appelle autrement *caſer*.

D.

DAMES ; c'est au trictrac des morceaux d'ivoire, d'os, ou de bois, plats & arrondis : On les appelle encore *tables*, il y a les blanches & les noires.

DAMES ACCOUPLE'ES ; ce sont deux dames placées l'une contre l'autre sur une flèche.

DAMES COUVERTES ; c'est la même chose que dames accouplées.

DAME DECOUVERTE ; c'est une dame seule placée sur une lame.

DEZ, petits os carrés, marqués de tous côtés de points, & dont on se sert pour jouer au trictrac : Il n'en faut que deux.

DEBREDOUILLER ; c'est lorsque celui qui marque deux jettons, est obligé d'en ôter un.

DOUBLET ; c'est un jet de *dez*, qui amene deux points semblables, comme deux as, deux quatre, deux trois, & le reste.

DOUBLE DOUBLET, c'est un jet de *dez* double.

E.

EMPILER ; on dit *empiler les dames*, c'est les mettre en tas sur la premiere flêche du trictrac, qui doit être tourné de manière que la pile des dames soit du côté de derrière.

ENFILADE, est un obstacle qu'on trouve à faire passer les dames d'un côté du tablier à l'autre, qui fait perdre ordinairement la partie : On dit, *courir à l'enfilade*.

ENFILER ; on dit au jeu de trictrac qu'une personne est *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les passages par où elle pouvoit couler ses dames d'un côté du tablier à l'autre ; si bien qu'on dit *enfiler son homme*, par la même explication de ce terme.

ECOLE ; on dit envoyer à l'*école*, faire une *école*, marquer une *école* ; est cette *école*, est lorsqu'on oublie à marquer les points que l'on gagne.

ETENDRE ; on dit étendre ses dames.

F.

Fiche au Trictrac; c'est une manière de clou d'ivoire, ou d'os, dont on se sert pour mettre dans les trous, pour marquer combien on a de parties.

Fleche. Voyez *lame*.

G.

Gagner; on dit au trictrac, *gagner sans bouger; gagner le trou*, ou la partie; *gagner partie bredouille*; c'est la partie entière du trictrac.

J.

Jan, se dit au trictrac, quand il y a douze dames abattues deux à deux, qui font le plein d'un des côtés du trictrac. Il y a plusieurs sortes de *jans*.

Jan qui ne peut; c'est quand on trouve l'endroit bouché par où on vouloit faire passer une dame; les autres *jans* sont suffisamment expliqués au Chapitre IV. On peut y voir. Il y en a qui font deriver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on a mis en usage dans le Trictrac, pour marquer la diversité des faces de ce jeu.

Jetton, petite pièce ronde faite d'ivoire, & dont on se sert au trictrac pour marquer le jeu. Il y a un jetton percé pour marquer la grande *bredouille*, quand on la joue.

Impuissance. Voyez *Jan qui ne peut*.

Infante; c'est la même chose qu'impuissance.

Jouer; on dit au trictrac, *jouer tout d'une*, c'est-à-dire, jouer une dame seule, & la mettre sur la seconde lame.

L.

Lames, certaines marques longues, terminées en pointes, & tracées au fond du trictrac; il y en a vingt-quatre: Elles sont blanches & vertes, ou d'autre couleur; c'est sur ces lames qu'on fait les cases: On les appelle autrement *fléches* ou *languettes*.

Languette. Voyez *lame.*

Lever les dames; c'eſt lorſqu'une partie eſt finie, & qu'on peut en recommencer une autre.

M.

Margot la fendue; c'eſt quand l'adverſe partie fait un coup qui tombe ſur une flêche vuide entre deux dames découvertes. Ce terme n'eſt plus en uſage.

Mezeas, on dit jan de Mezeas. Voyez l'explication au Chap. IV. Il y a auſſi le *contre-jan de Mezeas*; il eſt auſſi expliqué au même Chapitre.

Moyen. Il y a au trictrac *les moyens* pour battre, *moyens* pour remplir, *moyens* de compter, & *moyens ſimples*; ce ſont des voies qui ſervent à parvenir au gain qu'on eſpère, ſi elles ne ſont pas traverſées par d'autres.

O.

Obstacles; on appelle obſtacles, lorſque voulant paſſer on trouve les paſſages bouchés.

P.

Partie; on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points ſans interruption, *partie ſimple*, c'eſt douze points gagnés à pluſieurs repriſes.

Passage ouvert, c'eſt au trictrac une ſeule dame ſur une caſe, ce qu'on appelle *dame découverte*; & *paſſage fermé*, c'eſt lorſqu'il y en a deux.

Piles de bois, ou de dames; ce ſont les dames entaſſées ſur la onzième caſe du trictrac.

Q.

Quadernes. Voyez *Carmes.*

Quines; termes du jeu de trictrac : Ce ſont deux cinq qui viennent en un même coup de *dez.*

R.

Remplir; on dit au trictrac, *remplir ſon grand Jan*, c'eſt-à dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la ſeconde table du trictrac.

ROMPRE; on dit *rompre le dé* : C'eſt porter vîtement la main ſur les dez, après que ſon adverſaire les a jettés.

S.

SANNES; terme de trictrac, qui ſignifie deux ſix en dez.

SONNEZ. Voyez *Sannes*.

SORTIR; on dit au trictrac, *ſortir de ſon coin*.

T.

TABLES, ſe dit au trictrac des deux côtés du tablier, où l'on joue des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des caſes. On dit, *table du petit jan*; & c'eſt la première table où les dames ſont empilées : On appelle auſſi *table du grand jan*, celle qui eſt de l'autre côté, parce que c'eſt-là qu'on y fait ce *jan*.

TABLE. Ce mot ſe prend auſſi pour les dames mêmes.

TABLIER. Voyez *Table*.

TAS DE BOIS. Voyez *Pile*.

TERNES; terme de trictrac; c'eſt un *doublet* qui arrive, quand le *dé* amene deux trois.

TRICTRAC; jeu qui ſe joue avec deux *dez*, ſuivant le jet deſquels chaque joueur ayant quinze dames, les diſpoſe artiſtement ſur des pointes marquées dans le tablier, & ſelon les rencontres gagne ou perd pluſieurs points, dont douze ſont gagner une partie, & les douze parties, le tour, ou le jeu.

TRICTRAC, ſe dit auſſi du tablier ſur lequel on joue le jeu, qui eſt de bois, ou d'ébene, qui a d'aſſez grands rebords pour arrêter les *dez* qu'on jette, & retenir les dames qu'on arrange.

TROU DE TRICTRAC; il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les fléches.

TROU AU TRICTRAC, ſignifie les parties, & il faut gagner douze *trous* pour une partie.

Le Jeu de Loto en Livret.

CE Jeu, composé de neuf tableaux, se nomme *en Livret*, parce que ces tableaux se ferment comme des livres.

Sur chaque tableau, les 90 Numéros sont distribués en 18 Quines.

Ces 18 Quines forment encore 90 Quaternes, 180 Ternes, & 180 Ambes, tous différens.

Chaque Joueur prend un, ou plusieurs tableaux, & par chaque, paye la mise convenue.

Cette mise est de 24 fiches par tableau; ce qui fait 216 fiches pour les neuf tableaux.

Ces 216 fiches sont représentatives d'une somme quelconque, dont les Joueurs conviennent. A un sou la fiché, par exemple, la somme totale pour les neuf tableaux, est de 10 liv. 16 sols, & moins à proportion, si les neuf tableaux ne sont pas employés.

Si les neuf tableaux sont employés, le N°. I. commence le tirage; s'ils ne le sont pas, le premier tirage appartient au tableau le plus proche du Numéro I.

Les Joueurs mécontens de leurs tableaux peuvent les échanger.

Les 90 Numéros sont distribués sur chaque tableau, en dix colonnes; les Numéros de haut en bas, ou de bas en haut, procedent par dixaines, & les derniers chiffres de chaque Numéro, pris horizontalement, ou de niveau, procedent par unité, depuis 1 jusqu'à 10.

Lorsque celui qui tire annonce un Numéro, il faut chercher la colonne du dernier chiffre du Numéro nommé, & marquer ledit Numéro: Si, par exemple, on tire 68, il faut aller à la colonne des 8; si on tire 39, à la colonne des 9; & ainsi des autres.

Chaque tableau ayant les 90 Numéros, on marque à tout coup, & les extraits ne donnent

rien, parce qu'ils donneroient également à tous; mais ils préparent les Ambes, qui se payent 5, les Ternes 25, les Quaternes 100, & les Quines 250.

L'on a des Jettons de couleur verte, pour marquer; chaque Joueur en prend autant de fois 15 qu'il a de tableaux, ce qui fait 135 pour les 9 tableaux : Ainsi il faut une bourse de 150, pour pouvoir remplacer ceux qui se perdent.

Pour simplifier les paiemens, il faut des contrats qui valent 100, des fiches qui valent 10, & des jettons blancs, (ou rouges, si les marques sont vertes) & ces jettons valent cinq, ou une demie fiche, pour payer les Ambes; ainsi pour tout le Jeu, on peut prendre 50 jettons blancs, qui valent 25 fiches, 31 fiches & 16 contrats, en tout 216 fiches.

Après chaque tirage, chaque Joueur est payé à son tour, en commençant par la droite du Tireur; ensuite on réunit ses marques pour le coup suivant.

Lorsqu'il reste moins de 3 contrats ou 30 fiches, au milieu du Jeu, pour les paiemens, chaque Joueur peut se faire payer les Ambes, &c. dès qu'ils paroissent, & avant la fin du tirage.

Ces nouveaux tableaux, lorsqu'ils sont fermés, se réduisent à la grandeur des anciens, pour pouvoir entrer dans les mêmes boîtes, & ne laissent pour chaque case que la place du jetton qui sert à marquer : Si le jetton est transparant, il laisse voir si l'on a bien marqué; si le jetton cache le Numéro, les Numéros supérieurs & inférieurs font connoître celui qui est couvert, & éloignent toute surprise.

Enfin ces nouveaux tableaux, dans un espace trois fois moindre, présentent autant de chances que six des anciens, occupent beaucoup plus les Joueurs, & vont avec les autres pièces en usage dans les Lotos ordinaires.

Fin de la seconde & dernière Partie.

TABLES
DES MATIÈRES
DES JEUX,
Contenus dans la ſeconde Partie.

TABLE
Du Jeu du Trictrac, avec une Table Alphabétique des Termes de ce Jeu.

CHAP. I. Inſtructions préliminaires ſur le Jeu du Trictrac. *Page* 1
CHAP. II. De Jans. 5
Du Jan de trois coups. *ibid.*
Du Jan de deux Tables. *ibid.*
Du Contre-jan de deux Tables. 6
Du Jan de méſéas. *ibid.*
Du Contre-jan de méſéas. *ibid.*
Du petit Jan. 7
Du grand Jan. 8
Du Jan de retour. 11
CHAP. III. Des dames battues dans les différentes Tables. 12
Dames battues dans la Table du grand Jan. *ibid.*
Dames battues dans la Table du petit Jan. 13

Dames battues dans les Tables de retour. 14
Jan qui ne peut, ou battre à faux. *ibid.*
CHAP. IV. Du coin de repos. 15
CHAP. V. Des combinaisons des dez. 16
CHAP. VI. Regles du Trictrac. 18
CHAP. VII. Conduite qu'il faut tenir en ce Jeu. 22
CHAP. VIII. Explication des termes généraux. 25
CHAP. IX. Tarif de la valeur des différens Coups contenus en ce Traité. 35

TABLE

Du nouveau Jeu de Dez Anglois ou Crabs, avec ses Chances & différences. 37

Chances & différences. 41
La Probabilité de Dez. *ibid.*

TABLE

Des Regles & Principes touchant le Jeu de Domino, avec les décisions des meilleurs Joueurs.

CHAP. I. Idée générale de ce Jeu. 44
CHAP. II. La partie du tête-à-tête à chacun six dez. 46
CHAP. III. De la partie du tête-à-tête, à tel nombre de dez que ce soit, sans être au point. 49
CHAP. IV. De la partie du tête-à-tête, à chacun sept, huit dez, ou plus, aux points. 50
CHAP. V. De la partie du tête-à-tête aux points, à chacun douze dez. *ibid.*

CHAP. VI. De la partie à quatre, à chacun pour soi, sans être aux points. 53
CHAP. VII. De la partie de la poule. 54
CHAP. VIII. De la partie au dernier le point au plus. 56
CHAP. IX. De la partie au piquet voleur, c'est-à-dire, deux contre deux, à chacun six dez, au plutôt cent points. *ibid.*
Regles du Jeu de Domino. 58

TABLE
Des Regles du Jeu du Revertier

CHAP. I. De l'excellence & de la beauté de ce Jeu, & de l'origine de son nom. 62
CHAP. II. Comment il faut disposer le jeu pour jouer. 63
CHAP. III. De ce qui est nécessaire pour jouer, & pour commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble. 64
CHAP. IV. Comment il faut nommer & appeller les dez. 65
CHAP. V. Comment il faut jouer, ou jetter les dez, & quand le coup est bon, ou non. *ibid.*
CHAP. VI. Comment il faut jouer ses dames, quand on commence la partie. 66
CHAP. VII. De la Tête. 68
CHAP. VIII. Des Cases, & de la manière de battre. *ibid.*
CHAP. IX. De la manière de rentrer. 69
CHAP. X. De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu. 71
CHAP. XI. De la Double. 72
CHAP. XII. De la manière de lever, & finir le Jeu. 73
CHAP. XIII. Des avantages qui peuvent être donnés. 74
CHAP. XIV. Des Regles Générales. 75

TABLE
Des Regles du Jeu de Toute-Table.

CHAP. I. De l'excellence & de la beauté de ce Jeu, & pourquoi il eſt nommé Toute-Table. 75
CHAP. II. De la manière de diſpoſer le Jeu, de placer ſes dames pour jouer, & combien on peut jouer enſemble. 76
CHAP. III. De ce qui eſt néceſſaire pour jouer, & commencer à jouer, & comment il faut appeller & nommer les dez. 77
CHAP. IV. De la manière de jouer, ou jetter les dez, & quand le coup eſt bon, ou non. 78
CHAP. V. De la manière de jouer les dames, quand on commence la Partie. *ibid.*
CHAP. VI. De la manière de battre les Dames. 79
CHAP. VII. De la manière de rentrer. 80
CHAP. VIII. De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu. 81
CHAP. IX. De la manière de lever & finir le Jeu. 82
CHAP. X. De la double. 83
CHAP. XI. Des avantages que l'on peut donner. *ib.*

TABLE
Des Regles du Jeu de Tourne Caſe.

CHAP. I. De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Caſe. 84
CHAP. II. De ce qui eſt néceſſaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble. 85

CHAP. III. De la manière de diſpoſer le Jeu, & placer ſes dames pour jouer. 85
CHAP. IV. De la manière de nommer & jouer, ou jetter les dez, & quand le coup eſt bon, ou non. 86
CHAP. V. De la manière de jouer les dames quand on commence la Partie. *ibid.*
CHAP. VI. De la manière de battre les dames. 87
CHAP. VII. Du coin de repos. 89

TABLE
Des Regles du Jeu des Dames Rabattues.

CHAP. I. De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on ne nomme des Dames Rabattues. 89
CHAP. II. De ce qui eſt néceſſaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble. 90
CHAP. III. De la manière de diſpoſer le jeu, & de placer ſes dames pour jouer. *ibid.*
CHAP. IV. De la manière de nommer & de jouer, ou de jetter les dez, & quand le coup eſt bon, ou non. 91
CHAP. V. De la manière de jouer ſes Dames. *ibid.*
CHAP. VI. De la manière de lever & de rompre le jeu. 93

TABLE
Des Regles du Jeu du Plain.

CHAP. I. De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme le Jeu du Plain. 95
CHAP. II. De ce qui eſt néceſſaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer enſemble. 96

CHAP. III. De la manière de difpofer le Jeu, & de placer fes dames pour jouer. 96
CHAP. IV. De la manière de nommer, de jouer, ou de jetter les dez, & quand le coup eft bon, ou non. 97
CHAP. V. De la manière de jouer fes dames, & la fin du jeu. *ibid.*

TABLE

Des Regles du Jeu du Toc.

CHAP. I. De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme du Toc. 98
CHAP. II. De ce qui eft néceffaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer enfemble. *ibid.*
CHAP. III. De la manière de difpofer le jeu, & de placer fes Dames pour jouer. 99
CHAP. IV. De la maniere de nommer & de jouer, ou jetter les dez, & quand le coup eft bon, ou non. *ibid.*
CHAP. V. De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu. 100

Nouvelles Regles du Jeu de Loto. 101

TABLE

Du Jeu du Mail.

Attitude du corps. 107
Différente manière des Joueurs. 108
Mains, bras. *ibid.*
Pieds. 109
Mail. *ibid.*

Boules. 110
Compas pour mesurer les boules. 111
La Bernarde. 112
Masses, ou têtes de Mail. 113
Longueur du manche du Mail. *ibid.*
Nouveau Mail comme un Billard. 115
Passe. 116
Régles générales du Jeu de Mail. 117
Du début. 119
Des grands coups. 120
Des boules sorties, arrêtées, poussées, perdues, changées, cassées, & défendues. *ibid.*
Du tournant, du rapport, & de l'ajustement. 122
De la Passe. 123
De la Partie. 127
Regles particulières concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Porte-Leves. 128

TABLE

Du Jeu de Billard avec ses Regles.

Significations du mot de *Billard.* 129
Regles du Jeu de Billard ordinaire, ou Partie Blanche. 130
Regles particulières de la Partie qu'on appelle *Tout de Bricolle.* 139
Regles particulières de la Partie *Tout de Doublet.* *ibid.*
Regles particulières de la Partie qu'on appelle *Sans passe la raie des milieux.* 140
Regles de la Partie *Des cinq Blouses défendues pour une à perte & à gain.* *ibid.*
Regles de la Partie, *Qui perd gagne.* 141
Le Jeu de Billard, appellé *le Jeu de la Guerre.* 142
Regles du Jeu de la Guerre. *ibid.*
Regles du Jeu de la Carambole. 145

TABLE
Du Jeu de la Paulme.

Manière de compter le Jeu de Paulme. 149
Loix établies pour le Jeu de Paulme. 151
Autres Regles. 153
Des formalités qu'on obferve au Jeu de Courte-Paulme, lorfqu'il s'y joue un prix. 158
De la Longue Paulme. 160
Regles du Jeu de la Longue Paulme. 162

TABLE
Du nouveau Jeu du Trictrac à écrire.

Regles du nouveau Jeu du Trictrac à écrire. 164
Coup fimple. *ibid.*
Sixième Trou. 165
Refait. 167
Marqué volontaire. 168
Petite Bredouille. *ibid.*
Grande Bredouille. 172
De l'Etendard & de la Fraife. 175
Décompte. 176
Manières de jouer à trois. 181
Première Combinaifon. 182
Deuxième Combinaifon. *ibid.*
Troifième Combinaifon. 183
Manière de jouer à quatre. 185
Parallele du Trictrac à écrire, avec le Trictrac joué à la partie. *ibid.*

Regles du Jeu Royal de Palle-Mail. 188

SECTION
DE LA SECONDE PARTIE.

TABLE
Du Jeu des Echecs.

Contenant ses Regles, la Manière de le jouer, & des Préceptes généraux qui peuvent contribuer à former un bon Joueur. 193
ARTICLE I. Description d'un Jeu d'Echecs. 194
ART. II. Leur situation primitive. *ibid.*
ART. III. Marche particulière aux Pièces & aux Pions. 195
Mouvement des Tours. *ibid.*
Mouvement des Fous. 196
Mouvement de la Dame. *ibid.*
Mouvement du Roi. *ibid.*
Mouvement des Cavaliers. 197
Manière de prendre des huit pièces principales. 198
Marche des Pions. *ibid.*
Valeur comparative des Pièces & des Pions en général, & abstraction faite des circonstances qui peuvent apporter quelque changement, ou modification à cette valeur. 199
ART. IV. Du gain & de la remise des parties. 200
ART. V. Préceptes généraux qui peuvent contribuer à former un Joueur. 201
ART. VI. Regles, ou loix pour terminer les contestations qui peuvent survenir dans le cours d'une partie. 203
Manière de jouer ce Jeu. 209

PREMIERE PARTIE. Où il y a deux renvois, l'un au douzième, & l'autre au trente-septième coup. 209
Premier Renvoi de la première Partie. Qui change au douzième coup que le noir joue. 216
Second Renvoi de la première Partie, commençant au trente-septième coup. 218
SECONDE PARTIE. Dans laquelle il y aura trois Renvois, un sur le troisième, l'autre sur le huitième, & le dernier sur le vingt-sixième coup. 219
Premier Renvoi sur la seconde Partie. Au troisième Coup. 225
Second Renvoi sur le huitième Coup. 227
Troisième & dernier Renvoi sur la seconde Partie. Au vingt-sixième coup. 228
TROISIEME PARTIE, commençant par le noir; Où il est démontré qu'en jouant le Cavalier du roi au second coup, c'est tellement mal jouer, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque, & de la donner à son Adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie par trois renvois, un au troisième, l'autre au sixième, & le dernier au dixième coup, que celui qui est bien attaqué est toujours embarrassé dans la défense. 229
Premier Renvoi de la troisième Partie. Commençant au troisième coup. 236
Second Renvoi au sixième coup. 239
Troisième Renvoi de la troisième Partie, commençant sur le dixième coup. 240
QUATRIEME PARTIE. Où il y aura deux Renvois. L'un au cinquième coup, & l'autre au sixième coup. 242
Premier Renvoi de la quatrième Partie. Au cinquième coup. 247
Second Renvoi sur le sixième coup de la quatrième Partie. 249

TABLE

Du Jeu du Trictrac, comme on le joue aujourd'hui, avec les Regles les plus méthodiques, & la manière de se conduire dans ce Jeu.

CHAP. I. De l'excellence de ce jeu, & de l'origine de son nom. 251
CHAP. II. De ce qui est nécessaire pour joüer, & combien on peut jouer ensemble. 253
CHAP. III. De la manière de nommer & appeller les dez, & comment on doit jouer. 255
CHAP. IV. De la manière de jouer, ou jetter les dez, & quand le coup est bon, ou non. 257
CHAP. V. Des Jans. 259
Du Jan de trois coups. 260
Du Jan de deux tables. *ibid.*
Du Contre-jan de deux tables. 261
Du Jan de mezeas. *ibid.*
Du Contre-jan de mezeas. *ibid.*
Du Petit-jan. 262
Du Grand-jan. *ibid.*
Du Jan de retour. *ibid.*
Du Jan de récompense. 263
Du Jan qui ne peut. 264
CHAP. VI. Comment on doit marquer ce que l'on gagne. *ibid.*
CHAP. VII. De la grande Bredouille. 267
CHAP. VIII. Du coin de repos. 269

CHAP. IX. Contenant la manière de compter ce qu'on gagne, ou perd. 270
CHAP. X. Des cases, du privilège de s'en aller, & des écoles. 274
CHAP. XI. Contenant la manière de battre une dame, & de remplir son Jan par plusieurs moyens. 281
CHAP. XII. Contenant la démonstration de la manière de lever & rompre le Jan de retour. 286
CHAP. XIII. De la grande Bredouille. 288
CHAP. XIV. Des Regles pour connoître combien il y a de coups en deux dez, & voir promptement combien il y a pour & contre. 289
Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre soi. 291
Première regle. 292
Seconde regle. 293
CHAP. XV. Contenant le Tarif de la valeur des coups. 296
CHAP. XVI. De la conduite qu'on doit tenir en ce jeu. 298
CHAP. XVII. Des privilèges & des usages de ce jeu. 309
CHAP. XVIII. Des Loix du Jeu du Trictrac. 311
CHAP. XIX. Des avantages qui peuvent être donnés. 315
CHAP. XX. De ce qui n'est plus en usage. 316
Dictionnaire des Termes du Trictrac. 317

LE JEU DE LÒTO EN LIVRET. 325

Fin de la Table de la seconde & dernière Partie.